5-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

05
4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER



STAR WARS
4 NEUE SPIELE DIE KINOFILME

Online-Abenteuer

Kosten & Qualität bei Internet-Spielen

Aufmarsch der Nachzügler

Quake-Missionen, C&C Gold Edition

Zweifach dreidimensional

Monster 3D verspeist Apokalypse 3D

Von Profis für Kenner

Tips zu Privateer 2, KKND, Proj. Paradise, Dragonlore 2

▶ Echtzeit-Spektakel: Dark Reign ▶ Hubschrauber-Action: Extreme Assault
▶ Mord im Zug: The last Express ▶ Luft & Boden: Air Warrior 2, iM1A2 Abrams


DER
IST
OBWOHL ER
JA EIGENTLI
Hotline: 040/39 11 13
BESSER PASSEN
The Maxis Sports and Maxis name and logo are registered trademarks of Maxis Ltd. The Kick Off 97 name and logo are registered trademarks of Anco Ltd. and Maxis Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

BALL
RUND.
ECKIG
CH VIEL
WÜRDE.



Ganz egal, ob rund oder eckig, das Ding muß ins Tor. Ob im Meisterschafts-Modus mit über zweihundertfünfzig europäischen Vereinsmannschaften,



im Champions-League-Modus der Meister oder in den selbst erstellten Ligen und Pokalwettbewerben.

Na dann, ran an die Pille.



PC CD-ROM
Komplett in deutsch.

Microsoft Windows 95

MAXIS SPORTS

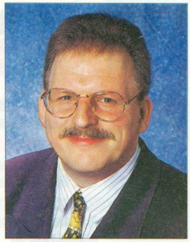
TREND ODER TRAUMA?

Alle Welt redet von »online«, jeder Fernsehsender hat im Schnitt einmal wöchentlich »Internet« auf der Speisekarte. Meist sieht man dann Vollbildanimationen oder Seiten, die sich wie von Zauberhand in Sekundenschnelle aufbauen. Profis wissen: Die Informationen stammen schlicht und ergreifend aus dem Festplattencache. Uneingeweihte aber glauben weiter an den Mythos vom flinken, coolen Cyberspace. Wir haben dem WWW von unserer Warte aus auf den Zahn gefühlt: Was taugen speziell fürs Internet konzipierte Spiele? Kann sich Otto Normalspieler exzessive Datenabenteuer leisten?
Das zweite große Thema dieser Ausgabe dreht sich um eine Filmsaga, die jedem von Ihnen bekannt sein dürfte: »Star Wars« ist stolze 20 Jahre alt geworden und hat trotzdem nichts von seiner Faszination verloren. Soeben läuft hierzulande die überarbeitete Special Edition an, außerdem stehen vier Sternenkrieg-Computerspiele in den Startlöchern. Auch unsere Multimedia-Leserbriefe wurden diesmal von Star Wars beeinflußt. Ab Seite 16 ist die Macht mit Ihnen ...
In Sachen Redaktionsalltag freuen wir uns, von dieser Ausgabe an mit Ralf Müller wieder einen Chefredakteur zu haben (siehe Portrait rechts). Als wir mit der frisch verstärkten Mannschaft beim Fotografen standen, knipste der zwar brav mehrere Filme voll. Doch leider war eine der Lampen defekt, was erst nach dem Entwickeln auffiel. Hatte unser fotoscheuer Textchef Charlie die Aufnahme sabotiert? Wie dem auch sei, den Anblick eines Haufens im Halbschatten stehender, durch harte Konturen nicht gerade vorteilhaft gezeichneter Redakteure ersparen wir Ihnen – und greifen lieber auf das alte Gruppenfoto zurück. Nächstes Mal gibt es aber ein neues, versprochen!

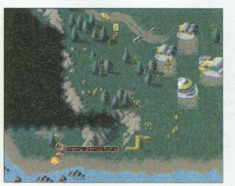
Viel Spaß beim Spielen wünscht

Jörg Langer





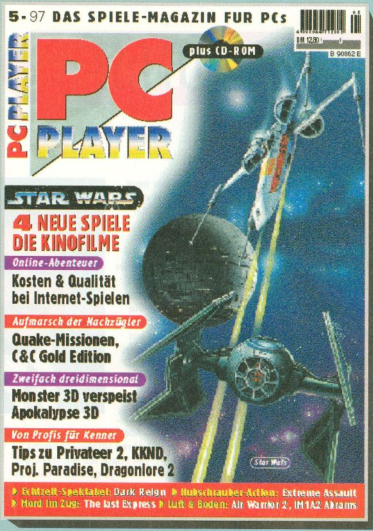
Das ist er, der neue Chefredakteur von PC Player: Ralf Müller (34) entstammt ehrwürdigen Markt&Technik-Zeiten. Er mischte schon bei der sagenumwobenen Happy Computer mit und erlebte die Geburtswehen von Power Play aus nächster Nähe. Über den Umweg mc landete er bei PC Direkt, wo er zuletzt als Stellvertretender Chefredakteur wirkte. Einige Spiele-Sonderhefte zeigten aber deutlich, wo seine wahren Interessen liegen. Nach einer kurzen Phase als Selbständiger hat er nun seinen lange gehegten Wunsch verwirklicht – bei einem waschechten Spielemagazin mitzumachen. Obwohl Ralf sehr gerne spielt und schreibt, wird seine wichtigste Aufgabe sein, PC Player sicher durch die mannigfaltigen Klippen des Verlags- und Branchenalltags zu steuern.



C&C Gold Edition: Mit reichlich Verspätung ist nun die Windows-95-Version des Strategie-Knüllers Command&Conquer fertig geworden. Auch nach anderthalb Jahren kann uns der Klassiker noch begeistern. 84

Einen besonderen Leckerbissen bieten wir den Lesern unserer Plus-Ausgabe: Auf einer zusätzlichen CD haben wir die besten »Multimedia Leserbriefe«-Videos aus den Jahren 1994 bis 96 gepackt – mit einer Gesamtlänge von 56 Minuten.



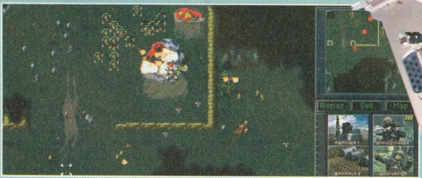




Das Echtzeit-Strategie-Genre boomt. Activisions hochinteressantes »Dark Reign« ist mehr als nur ein C&C-Abklatsch.



Microproses offizielle Umsetzung des Trading-Card-Spiels »Magic – The Gathering« ist mit einiger Verspätung auf den Markt gekommen.



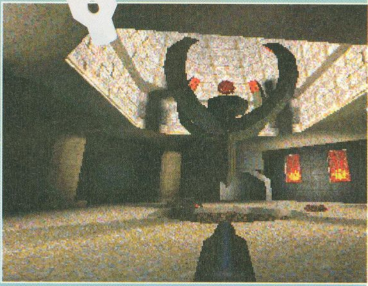
»Command & Conquer« im neuen Kleid. Die Win95-Version bietet einen viermal größeren Schlachtfeldausschnitt.



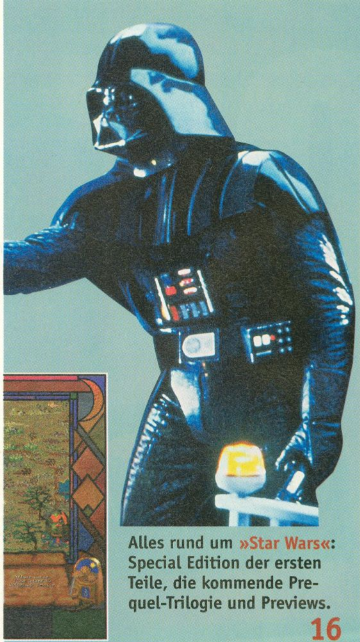
Video Logics »Apocalypse 3D« und die »Monster 3D« von Diamond auf dem Prüfstand.

Spielen via Internet: Was taugen reine Online-Spiele, was kostet der Spaß?





ids indizierter Renner »Quake« bekommt Zuwachs: die Missions-CD »Scourge of the Armagon«.



Alles rund um **»Star Wars«**: Special Edition der ersten Teile, die kommende Prequel-Trilogie und Previews.

16



Blue Bytes pfeilschnelles und bildschönes **»Extreme Assault«** macht den ersten Probeflug.

24



Aktuell

Software

Tips&Tricks

Rubriken

Special

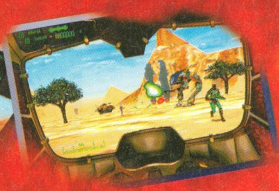
Spiele-Tests

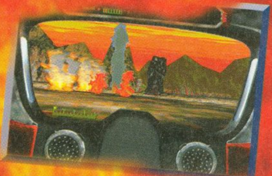
Hardware

G-NOME

HOT









ADRENALIN PUR: G-NOME

„Auf Befehl von General Wilkens werden Sie zwecks Neukolonialisierung sofort in ein neues Zielgebiet beordert. Dort stoßen Sie auf zum Teil heftigen Widerstand feindlicher SCORPS und DARKENS, die es gilt restlos zu eliminieren. Nach unbestätigten Meldungen befinden sich dort auch Truppenteile der erbarmungslosen MERCENARIES. Für Ihren Auftrag erhalten Sie unsere besten Kampfmaschinen – die HAWCS. Mit diesen Stahlriesen müssen Sie die ultimative Waffe – das G-NOME – finden. Nur sein Besitzer wird die Entscheidungsschlacht gewinnen. Im Namen der Union: Viel Erfolg!"

Engage Modus: Wenn's im HAWC nicht mehr weiter geht – steigen Sie einfach aus, und geben Sie Ihrem Gegner zu Fuß den Rest!

Waffen: Über so verschiedene HAWCS, Geleitfahrzeuge und Fußtruppen sowie ebensoviele Waffensysteme verlangen nach einer knallharten Hand am Abzug.

Grafische Finessen: Detailgetreue Darstellung bis zum kleinsten Pixel lassen die Herzen aller Grafik-Freaks höher schlagen. (Die neue MMX™-Technologie wird auch unterstützt)



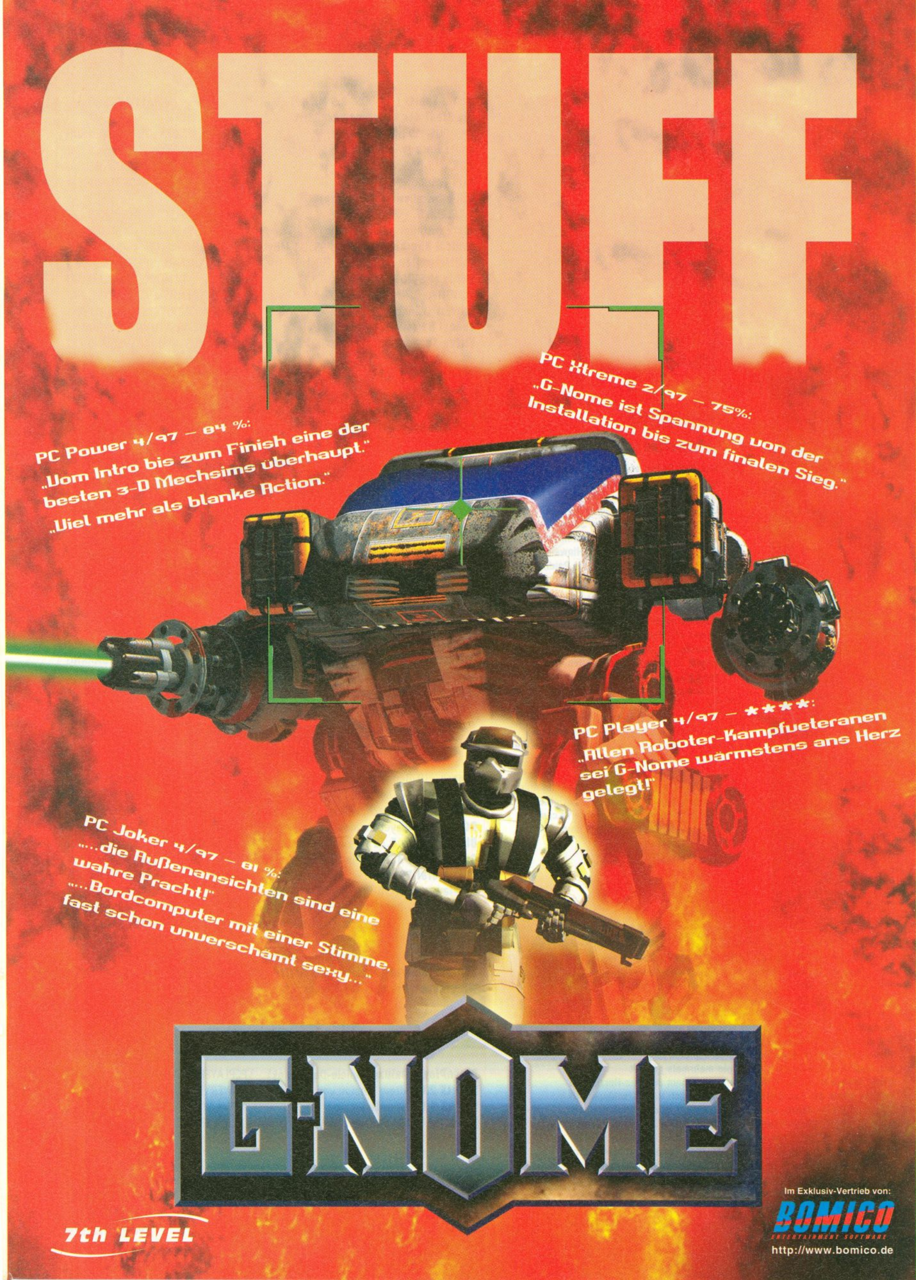
Soundkulisse: Emmy-Preisträger Chris Boardman steht für erstklassigen Sound.

Netzwerk: Volle Netzwerk-Unterstützung für bis zu acht Spieler gleichzeitig macht aus Freunden schnell die erbittertsten Feinde.

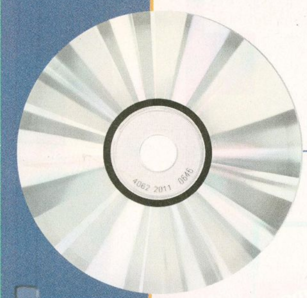
Ab sofort erhältlich.

PC WIN 95
Komplett in Deutsch.

UNION INTELLIGENCE AGENCY
UNIVERSAL ORDER


STUFF
PC Xtreme 2/97 – 75%:
„G-Nome ist Spannung von der Installation bis zum finalen Sieg."
PC Power 4/97 – 84 %:
„Vom Intro bis zum Finish eine der besten 3-D Mechsims überhaupt."
„Viel mehr als blanke Action."
PC Player 4/97 – ★★★★:
„Allen Roboter-Kampfveteranen sei G-Nome wärmstens ans Herz gelegt!"
PC Joker 4/97 – 81 %:
„...die Außenansichten sind eine wahre Pracht!"
„...Bordcomputer mit einer Stimme, fast schon unverschämt sexy..."
G-NOME
7th LEVEL
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

CD-INHALT





SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir in dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Mit diesem Menü starten Sie auch unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Info« klicken.
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten: cdrom\\@pcplayer.mhs.compuserve.com oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.

MULTIMEDIA-PANIK



Fast hätten es die Multimedia Leserbriefe nicht auf die »A«-CD dieser Ausgabe geschafft. Da unser Video-Mann Toni Schwaiger diesmal besonders viel Arbeit in die Nachbearbeitung steckte, haben wir ihm auch extra viel Zeit gegönnt; genaugenommen bis zwei Stunden vor dem Master-Termin. Wie immer steckt der Teufel im Detail: Auf der CD war ein Lesefehler, so daß wir die Videodatei nicht auf unsere Monats-CD kopieren konnten. Und das, obwohl Toni die Kopie mehrmals geprüft hatte. Während ich mich langsam von meinem Beinahe-Herzinfarkt erholte, düste der Tausendsassa nochmal nach Hause (schlappe 45 Minuten für eine Fahrt), um eine fehlerfreie Version zu holen. Unsere Assistentin Karin vertröstete derweil den Kurier auf einen späteren Zeitpunkt. Der fährt unser kostbares Master über Nacht zur Produktionsfirma und ist verständlicherweise sauer, wenn er mit leeren Händen wieder von dannen ziehen muß. Trotz einer schlagartigen Vermehrung der grauen Haare aller Beteiligten hat dann schließlich doch noch alles geklappt. Viel Spaß mit der CD wünscht Ihnen Ihr Henrik Fisch

Spielbare Demos

Battle Sports (MS-DOS, 2,5 MByte)	\DEMOS\BATSPORT\GO.BAT
Die Stadt der verlorenen Kinder (MS-DOS, 10 bis 110 MByte)	\DEMOS\LOSTCHIL\GO.BAT
Hover Race (Windows 95, 6,5 MByte)	\DEMOS\HOVER\SETUP.EXE
MDK (MS-DOS, 15 MByte)	\DEMOS\MDK.DOS\GO.BAT
MDK (Windows 95, keine Installation notwendig)	\DEMOS\MDK.W95\MDKDEM95.EXE
S.C.A.R.A.B. (Windows 95, keine Installation notwendig)	\DEMOS\SCARAB\SCARAB.EXE \DEMOS\SCARAB\SCARABX.EXE
Sonic & Knuckles (Windows 95, 11 MByte)	\DEMOS\SONIC\SONIC3K.EXE
Splitterwelten (MS-DOS, 3 MByte)	\DEMOS\SPLITTER\GO.BAT
Swing (MS-DOS, 15 MByte)	\DEMOS\SWING\GO.BAT
TestDrive OffRoad! (MS-DOS, 50 MByte)	\DEMOS\OFFROAD\GO.BAT
Tritryst (Windows 3.1 & 95, 4 MByte)	\DEMOS\TRITRYST\INSTALL.EXE
Tunnel B1 (MS-DOS, nur 300 Byte)	\DEMOS\TUNNELB1\GO.BAT
Virtua Squad (Windows 95, 34 MByte)	\DEMOS\VSQUAD\VSQUAD.EXE

Selbstablaufende Demos

Koala Lumpur: Journey to the Edge	\KLDEMO\SETUP.EXE

Videos

Multimedia Leserbriefe	**6:40**
Epic Megagames: Unreal	**1:15**

Patches

Diablo (Patch auf Version 1.02)	\PATCHES\DIABLO
Magic the Gathering (Patch auf Version 1.1a)	\PATCHES\MAGIC
Master of Orion 2 (Patch auf Version 1.3)	\PATCHES\ORION2
Privateer 2: The Darkening (Patch auf Version 17.0e)	\PATCHES\P2DARKNG
Silent Hunter (Patch auf Version 1.11)	\PATCHES\SHUNTER
Steel Phanters 2 (Patch auf Version 1.2)	\PATCHES\SPHANT2

Programme

CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
Dance Machine (Techno-Musik-Programm)	\PROGRAMM\DMACHINE
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE)	\PROGRAMM\SDD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D-Benchmark (Für Windows 95)	\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
S.C.A.R.A.B. (Desktop-Themes für Windows 95)	\PROGRAMM\SCARAB
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH
WinGroove (Virtueller GM-Treiber für Windows)	\PROGRAMM\WINGROOV

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank)	\PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version)	\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Neueste Videotreiber)	\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE



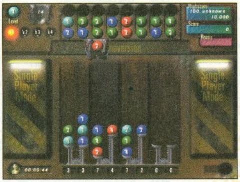
Die Videos und die Demos auf den beiden CDs schauen Sie sich am einfachsten über das Windows-Magazin-Programm an. Installieren Sie die DOS-Demos auf der »A«-CD aber nicht unter Windows 3.1. Dazu haben wir das DOS-Menü-System, das Sie mit dem Befehl »START« ausführen.



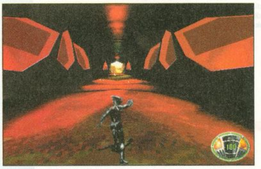
Auf der »B«-CD dieser Ausgabe finden Sie das Expo-2000-Spiel »Menateus«.



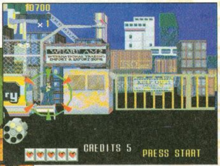
Auch Abenteuer-Fans kommen mit »Die Stadt der verlorenen Kinder« wieder auf ihre Kosten. Die Demo läuft unter DOS und frißt je nach Installation zwischen 10 und 110 MByte Festplattenplatz.



Im Denkspiel-Genre gibt es nicht oft neue Ideen. Um so willkommener dürfte Knobelfans da die Demo von »Swing« sein.



Was immer MDK auch heißen mag, es ist auf jeden Fall ein tolles Spiel. Auf dieser CD finden Sie sowohl eine Demo für MS-DOS als auch für Windows 95. Die DOS-Demo verschlingt 15 MByte Plattenplatz, die Windows-Demo startet ohne Installation, braucht aber DirectX.





Sega-Power: Auf dieser CD finden Sie Demos des von uns mit einem Gold Player ausgezeichneten »Sonic & Knuckles« sowie von »Virtua Squad«. Beide Demos arbeiten nur unter Windows 95 und benötigen unbedingt DirectX 2.0 (nicht 3.0).

DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN



Zurück zu den Wurzeln: Henrik und Jörg arbeiten den Leserbrief-Stapel ab, der während der letzten Ausgaben um einiges angewachsen ist.

PC-Games

PC-Games	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Gold (dt.)	79,99
Airbus 2 *	79,99
Animal (dt.) *	69,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (WIn 95, dt.) *	89,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	**59,99**
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Bazooka Sue (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.) *	25,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.)	49,99
Conquest Earth *	89,99
Creatures (dt.)	69,99
Crow: City of Angels *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Dark Forces 2: Jedi Knights *	89,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder *	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	**69,99**
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.) *	79,99
Extreme Assault (dt.) *	69,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
Fallout *	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Floyd (dt.) *	79,99
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Fun Compilation: Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek: Final Unity	79,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
G-Nome	**69,99**
Grid Run (dt.) *	69,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest	49,99
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99



PC-Games	CD
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	**79,99**
Hexagon Kartell (dt.)	79,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holiday Islands Scenery CD (dt.) *	19,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	89,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	79,99
Interstate '76 *	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Isnogud (dt.) *	49,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
Kick Off 97 *	79,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Last Rites (dt.) *	49,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Links LS Kurs Collection 1, 2, 3	je 59,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Marathon 2 (Win95)	69,99
Marble Drop *	**39,99**
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK (normale Version, dt.)	69,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 89,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
MS Golf 3.0	59,99
Mutant Penguins (dt.)	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Hangtime (Win95) *	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.)	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outcast (dt.) *	79,99
Outlaws *	79,99
Pandora Akte (dt.)	89,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod – Planet of Death	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Private Eye (dt.) *	79,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Pro Pinball: Timeshock *	**79,99**
Queen: The Eye (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	69,99
Safecracker *	79,99
Scarab (Win95) *	69,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Sentient *	79,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sonic & Knuckles Collection *	**59,99**
Speedster *	69,99
SPQR *	79,99
SSN - Tom Clancy (US-Import)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Stars! (dt.) *	69,99
Star Trek Borg *	59,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Steel Panthers 2 (dt.)	**79,99**
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Theme Hospital (dt.) *	**79,99**
The Simpsons *	59,99
Titanic (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.) incl. Lösungsbuch	79,99
Toonstruck (dt.)	79,99
UEFA Champions League 96/97 *	69,99
Vermeer (dt.) *	59,99
Viking – Strategy of Ultim. Conquest	39,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	i.V.
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	79,99
Zap It! (dt.) *	39,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,99
Adventure Box (dt.): *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Al Unser jr. Arcade Racing	19,99
Amerika 1861-1865 (dt.)	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
Bad Mojo (dt.)	29,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bubble Bobble	39,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Colony Wars (dt.)	9,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Regret (dt.)	39,99
Crusader – No Remorse (dt.)	**29,99**
Cyberia (dt.)	25,99
D (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	39,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Elite 3 – 1st Encounters	19,99
Fade to Black (dt.)	29,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 96 (dt.)	29,99
Frankenstein (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gearheads (dt.) *	29,99
Golden Gate Killer (dt.) *	**19,99**
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 7 (dt.) *	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 1	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Mechwarrior 2 (dt.) *	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	**29,99**
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Rise 2: Resurrection	29,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Summer+Winter Challenge	**19,99**
Syndicate Plus (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	39,99
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Terminator: Skynet	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Time Commando (dt.)	39,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	29,99
Torins Passage (dt.)	19,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Virtual Pool	**25,99**
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.) *	29,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
After Dark 4.0 (dt.)	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Globe Master (dt.)	39,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Peter Gabriel: EVE *	79,99
Print Master (dt.)	49,99
Star Trek Gift Pack (US)	99,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
Type Master (dt.)	39,99
Unicef Pack (32 Anw.prg., Koch) *	**39,99**

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
Dr. Brain und das verl. Gedächtnis	69,99
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,99
Payuta und der Eisgott (dt.)	39,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Park (dt.)	59,99
Sim Town (dt.)	29,99
Sim Tunes (dt.)	59,99
Zauberschulbus im Sonnensystem	69,99

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	249,99
Maxi Sound 64 Home Studio	**399,99**
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	**69,99**
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher / Literatur	
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Die Siedler 2 Mission CD	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider (4-farbig, Din A4)	29,99
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Kaufvideos (VHS)	
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
Independence Day *	**39,99**
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	**299,00**
2Extreme *	79,99
Cyberia	49,99
Descent	49,99
Disruptor Special Edition	59,99
NBA Jam Tournament Edition	39,99
Porsche Challenge *	79,99
Total NBA '97 *	79,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden:

Ab 04.04.97 auch in Berlin Mitte!

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Mitte
Alexander Platz 6
gegenüber Forum Hotel
Parkplätze vor der Tür
U+S-Bahn Alexanderplatz



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

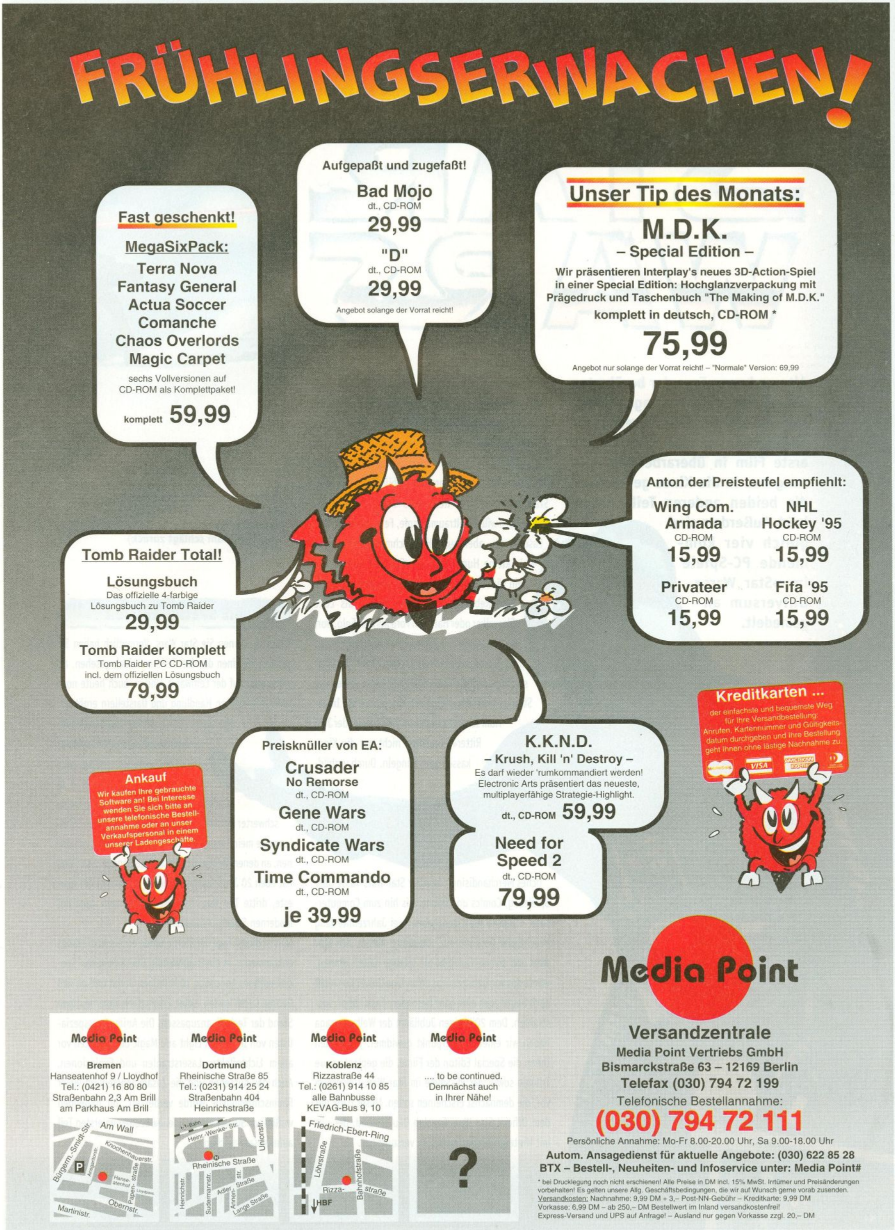
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

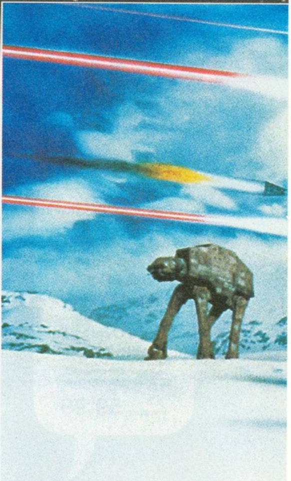
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102




FRÜHLINGSERWACHEN!
Fast geschenkt!
MegaSixPack:
Terra Nova
Fantasy General
Actua Soccer
Comanche
Chaos Overlords
Magic Carpet
sechs Vollversionen auf CD-ROM als Komplettpaket!
komplett 59,99
Aufgepaßt und zugefaßt!
Bad Mojo
dt., CD-ROM
29,99
"D"
dt., CD-ROM
29,99
Angebot solange der Vorrat reicht!
Unser Tip des Monats:
M.D.K.
– Special Edition –
Wir präsentieren Interplay's neues 3D-Action-Spiel in einer Special Edition: Hochglanzverpackung mit Prägedruck und Taschenbuch "The Making of M.D.K."
komplett in deutsch, CD-ROM *
75,99
Angebot nur solange der Vorrat reicht! – "Normale" Version: 69,99
Anton der Preisteufel empfiehlt:
Wing Com. Armada
CD-ROM
15,99
NHL Hockey '95
CD-ROM
15,99
Privateer
CD-ROM
15,99
Fifa '95
CD-ROM
15,99
Tomb Raider Total!
Lösungsbuch
Das offizielle 4-farbige Lösungsbuch zu Tomb Raider
29,99
Tomb Raider komplett
Tomb Raider PC CD-ROM incl. dem offiziellen Lösungsbuch
79,99
Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
VISA
Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.
Preisknüller von EA:
Crusader
No Remorse
dt., CD-ROM
Gene Wars
dt., CD-ROM
Syndicate Wars
dt., CD-ROM
Time Commando
dt., CD-ROM
je 39,99
K.K.N.D.
– Krush, Kill 'n' Destroy –
Es darf wieder 'rumkommandiert werden! Electronic Arts präsentiert das neueste, multiplayerfähige Strategie-Highlight.
dt., CD-ROM 59,99
Need for Speed 2
dt., CD-ROM
79,99
Media Point
Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill
Am Wall
Bürgerm.-Smidt-Str.
Knochenhauerstr.
Obernstr.
Martinistr.
Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße
Heinr.-Wenke-Str.
Unionstr.
Rheinische Straße
Heinrichstr.
Sudermannstr.
Adler-Straße
Lange Straße
Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10
Friedrich-Ebert-Ring
Löhrstraße
Bahnhofstraße
Rizza-straße
HBF
Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!
?

Star Wars total:
Die Special Edition * Die kommende Filmtrilogie * Vier brandneue PC-Spiele

STAR WARS



In der Special Edition wurden die Trickeffekte auf den neuesten Stand gebracht. (Das Imperium schlägt zurück)

Alte und neue Fans der berühmten »Krieg der Sterne«-Saga dürfen sich auf einen Lichtschwert-lastigen Sommer freuen: Eben ist der erste Film in überarbeiteter Fassung neu in die Kinos gekommen, die beiden anderen Teile folgen bald. Außerdem sind gleich vier kommende PC-Spiele im »Star Wars«-Universum angesiedelt.

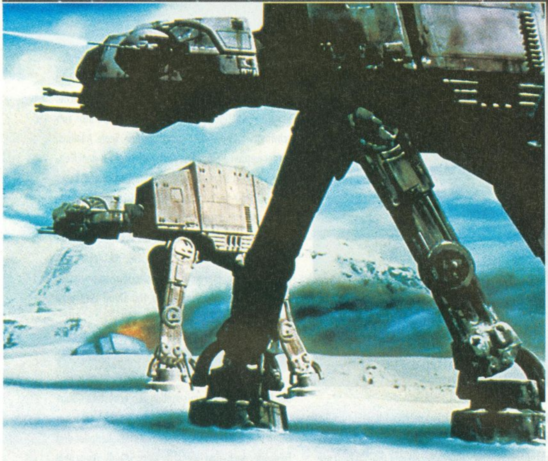


Es ist doch tatsächlich schon 20 Jahre her, daß der Überraschungserfolg »Star Wars« weltweit alle Konkurrenten von der Kinoleinwand fegte. Filmemacher George Lucas hatte eine typische Märchenhandlung ins Genre der Science-fiction transferiert und damit genau den Geschmack eines breiten Publikums getroffen. Statt unterkühltem Realismus bot Lucas seinen Zuschauern wilde Weltraumkämpfe, Feuergefechte und Laserduelle, aber auch Herz-Schmerz-Szenen und viele kleine Humoreinlagen. Gut und Böse waren fein säuberlich getrennt. Hier standen die mutigen Rebellen, etwa Mark Hamill als Luke Skywalker oder Harrison Ford als Han Solo, dort das Imperium mit dem finsteren Darth Vader, dem planetenzerstörenden Todesstern und Massen von gesichtslosen Soldaten. Doch »Krieg der Sterne« und seine beiden Nachfolger (»Das Imperium schlägt zurück« und »Rückkehr der Jedi Ritter«) brachten nicht nur die Kinokassen zum Klingeln. Durch vorbildliches Merchandising – von der Star-Wars-Tasse über Spielzeug, Comics und Bücher bis hin zum Computerspiel – fuhren die Lizenzgeber zwei Jahrzehnte lang beachtliche Gewinne ein. Allerdings hätten sich Star Wars und diverse Fanklubs nie solange halten können, würde das von George Lucas erfundene Universum nicht auch heute noch eine ganz besondere Faszination ausstrahlen. Dem 20jährigen Jubiläum der Weltraumsaga haben wir einen Schwerpunkt gewidmet: Wir stellen Ihnen die Special Editon der Filme, die geplante neue Trilogie sowie vier PC-Spiele im Star-Wars-Universum vor, die demnächst erscheinen sollen. Unser Dank gilt dem Official Star Wars Fanclub Deutschland, der uns mit Hintergrundinformationen versorgt hat.

DIE SPECIAL EDITION

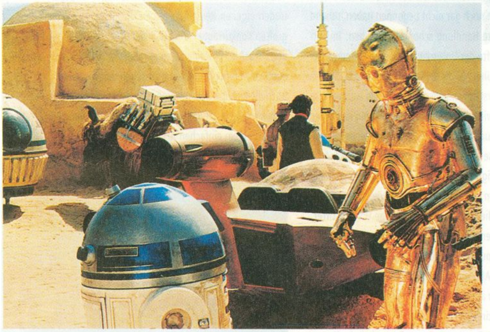
Natürlich kennen Sie Star Wars. Vermutlich haben Sie mindestens einen der drei Teile mehrfach gesehen, als Video oder auf der Leinwand. Und ja, auch heute noch kann man sich an Handlung und Darstellern ergötzen. Aber ganz ehrlich: Wirken diese nachträglich einkopierten Benzinexplosionen nicht ziemlich dürftig, verglichen mit Special-effects à la »Independence Day«? Erinnern die Lichtschwerter nicht eher an flackernde Neonröhren? Stellenweise meint man fast, die Nylonfäden sehen zu können, an denen die Raumschiffmodelle hängen. Star Wars hat eben 20 Jahre auf dem Buckel, und selbst der neueste, dritte Teil kann technisch nicht mehr ganz mit modernen Streifen mithalten.

Nun ist dieser Tage der Sternenkrieg erneut in die Kinos gekommen – in einer aufwendig überarbeiteten Special-edition. Angeblich 10 Millionen Dollar ließ es sich George Lucas kosten, seine Erfolgsserie dem heutigen Stand der Technik anzupassen. Die Animationsspezialisten von Industrial Light and Magic bearbeiteten vor allem Lichteffekte, Laserstrahlen und Explosionen. Auch das Aussehen und die Zusammenstellung vieler Raumschiffmodelle wurde verbessert. Im folgenden wollen wir Sie auf einige »neue« Szenen im ersten Teil aufmerksam machen.





Obi Wan Kenobi vor seinem letzten Kampf. (Star Wars Special Edition)



Der Raumflughafen Mos Eisley wurde für die Special Editon mit mehr Leben gefüllt.

Tatooine: Nachdem R2-D2 und C3PO zu Beginn des Films vom Kurierschiff geflohen sind, durchkämmen imperiale Stoßtrupps die Wüste Tatooines. Ursprünglich waren dabei weiter entfernte Späher nur unbewegliche Bestandteile der Hintergrundgrafik. In der Special Edition sind auch diese Soldaten animiert und sitzen teilweise auf sogenannten Dewbacks, saurierartigen Reittieren. Außerdem fliegt mal eben ein Shuttle aus dem dritten Teil durchs Bild – die gesamte Szene wirkt deutlich lebendiger.

Landspeeder: Luke Skywalkers Junggesellenflitzer hat eine Besonderheit – er schwebt, anstatt zu fahren. Für die Originalaufnahmen mußte ein umgebautes Auto herhalten, dessen Räder später einfach weggetrickst wurden. Deshalb »fliegt« im Film der Landspeeder nur knapp über dem Boden. Nach der elektronischen Bearbeitung ist der Abstand zum Erdboden etwas größer, und die Maschine scheint tatsächlich zu fliegen.

Jabba the Hut: Der auf Tatooine ansässige Gangsterboß Jabba the Hut tauchte eigentlich erst im dritten Kinofilm auf. Doch schon im ersten Teil hätte Edelschmuggler Han Solo eine Begegnung mit dem fiesen Riesenregenwurm haben sollen. Es fehlte aber das Geld, den irischen Schauspieler, der Jabba mimte, durch eine Stop-motion- oder Trickfigur zu ersetzen. Das wurde nun nachgeholt; in der Special Edition darf sich Harrison Ford mit Jabba streiten, was die Barszene in Mos Eisley verständlicher macht.

Mos Eisley: Nachdem Obi Wan Kenobi den ambitionierten Luke überzeugt hat, doch selbst etwas gegen das böse Imperium zu tun, brausen die beiden samt Roboteranhang zu der Stadt Mos Eisley. Im Original sah der Ort aber aus wie ein kleiner Vorposten, und die Straßen wirkten seltsam leer. Dank der Trickspezialisten von ILM fliegt der Landspeeder nun auf eine Großstadt zu, die später aus verschiedenen Perspektiven zu sehen ist. Eine ausgestorbene Straße paßte gar nicht ins Bild der brodelnden Metropole, also wurden mehr Personen hineinkopiert. Zusätzlich laufen jetzt eigenartige Lasttiere herum – eines dieser »Rontos« hat einen komischen Kurzauftritt.

Todesstern: In einer Weltraumszene gegen Ende des ersten Films waren bislang mehrere X-Wing-Jäger in Gänsemarsch-Formation vor dem Hintergrund des Planeten Yavin zu sehen. Schön und gut, aber für die letzten Minuten des Science-fiction-Abenteuers bei weitem nicht imposant genug. In der Special Edition wirkt die Formation aufgelockerter, mehrere Y-Wings fliegen mit, der Planet wurde auffälliger ins Bild gerückt und im Hintergrund lauert bedrohlich der Todesstern. Beim Showdown verfehlt der erste X-Wing nach dem Flug durch den berüchtigten Todesstern-Graben sein Ziel. Die resultierende Explosion, durch die der Pilot rast, wurde viel prächtiger gestaltet, unter anderem durch den Einsatz indirekten Lichts.

STAR WARS – TERMINE

DIE SPECIAL EDITION IM KINO	
Star Wars	läuft seit 20.3.97
Das Imperium schlägt zurück	ab 10.04.97
Die Rückkehr der Jedi-Ritter	ab 20.04.97
DIE NEUE STAR WARS – TRILOGIE	
Episode 1	geplant für 1999
Episode 2	geplant für 2001
Episode 3	geplant für 2003

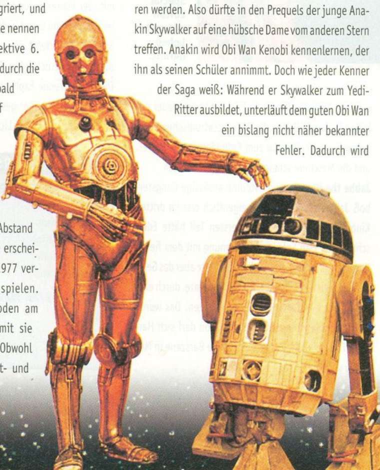


Han Solo und Chewbacca bilden das wohl bekannteste Duo aller Science-fiction-Filme.

DIE VORGÄNGER-TRILOGIE

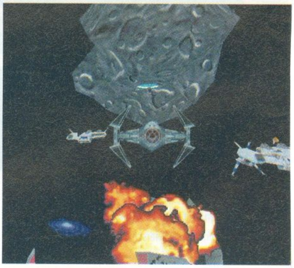
Was viele gar nicht wissen: Die bisherigen drei Star-Wars-Filme stellen eigentlich nur das Mittelstück einer viel umfangreicheren Geschichte dar. Das hat nichts mit den zahlreichen erschienenen Büchern zu tun – die stammen nicht von George Lucas und wurden nachträglich auf Grundlage der Filme geschrieben. Gerüchten zufolge hatte Lucas ursprünglich statt eines einfachen Drehbuchs einen 500-Seiten-Wälzer epischen Ausmaßes verfaßt. Da er aber unmöglich den gesamten Stoff auf einmal verfilmen konnte, unterteilte er die gesamte Handlung in neun Episoden. Mit der vierten fing er an – folglich trägt der erste Teil der Saga den Untertitel »A New Hope«. Da niemand kapiert hätte, weshalb ein Kinofilm ohne Vorgänger als »Episode IV« firmiert, fehlte diese Angabe im nach hinten kleiner werdenden Textvorspann von Krieg der Sterne. Für die Videofassung wurde sie dann wieder integriert, und auch die beiden nächsten Teile nennen sich brav Episode 5, respektive 6. Fortan geisterte das Gerücht durch die Kinowelt, Lucasfilm würde bald drei neue Streifen in Angriff nehmen – die »Vorgänger« zur ersten Trilogie.

Mittlerweile scheint dieses Gerücht beschlossene Sache zu sein: Von 1999 an sollen mit zweijährigem Abstand drei weitere Star-Wars-Filme erscheinen, die allesamt vor dem 1977 veröffentlichten ersten Teil spielen. Angeblich sollen die Episoden am Stück gedreht werden, damit sie möglichst homogen wirken. Obwohl einige der damaligen Haupt- und Nebendarsteller noch aktiv sind (Mark Hamill zum Beispiel war bekanntlich in den beiden letzten »Wing Commander«-Spielen vertreten), soll nur einer davon wieder dabei sein: Antony Daniels, der in der Vollkörpermaske des goldenen Roboters C3PO steckt. Obwohl die Dreharbeiten noch gar nicht begonnen haben, scheint die ungefähre Handlung schon festzustehen. Im Mittelpunkt dürfte der Untergang der alten Ordnung stehen, denn früher war die Republik das politische System des Star-Wars-Universums. Die Prequels werden also wohl die gewiß nicht friedliche Entstehung des bösen Imperiums durchleuchten. Welches von vielen aber gar nicht als böse angesehen wird: Kenner des LucasArts-Spiels »TIE Fighter« wissen, daß es den meisten imperialen Piloten um Ordnung und Frieden geht. Ihnen erscheinen die Rebellen als chaotische Unruhestifter. Die Helden der ersten Trilogie, Luke Skywalker und Prinzessin Leia, mußten natürlich irgendwann einmal geboren werden. Also dürfte in den Prequels der junge Anakin Skywalker auf eine hübsche Dame vom anderen Stern treffen. Anakin wird Obi Wan Kenobi kennenlernen, der ihn als seinen Schüler annimmt. Doch wie jeder Kenner der Saga weiß: Während er Skywalker zum Yedi-Ritter ausbildet, unterläuft dem guten Obi Wan ein bislang nicht näher bekannter Fehler. Dadurch wird aus dem talentierten, an das Gute glaubenden Frachterpiloten Anakin eine fürchterliche Bedrohung. Denn auch die dunkle Seite der Macht ist auf Talentsuche: Senator Palpatine, der sich später zum Imperator aufschwingt, gewinnt den Kampf um die Seele Anakins. Ferner werden die Zuschauer erleben, wie aus dem Menschen Anakin Skywalker der dunkle Lord Darth Vader wird, der nur noch mittels technischer Hilfsmittel wie einem Beatmungsgerät existieren kann. Was auch immer George Lucas tatsächlich ins Drehbuch schreibt – die Prequels werden auf jeden Fall die gewohnten Erfolgszutaten bieten: rasante Action, aufwendige Trickeffekte, kinderkompatible Handlung und eine Familienpackung Emotionen.



X-WING VS. TIE FIGHTER

Der Name des wohl am sehnlichsten erwarteten Star-Wars-Spiels setzt sich aus denen der beiden Vorgänger zusammen: In »X-Wing« flog man als Rebellenpilot drei Feldzüge nach und kämpfte zum Schluß über dem Todesstern. TIE-Fighter-Piloten kletterten hingegen ins Cockpit, um es den Rebellenterroristen und Verrätern in den eigenen Reihen zu zeigen. Im Gegensatz zum großen Konkurrenten Wing Commander sahen die beiden LucasArts-Programme unauffälliger aus und boten deutlich weniger Drumherum zwischen den Missionen. Doch die Einsätze selbst waren sehr viel komplexer und schwieriger, das Flugmodell glich mehr einer Simulation als einem einfachen Actionspiel.



Reflexe sind gefragt beim Katz- und Mausspiel im Asteroidenfeld. (X-Wing vs. TIE Fighter)

X-WING VS. TIE-FIGHTER – FACTS

- **Hersteller:** Totally Games / LucasArts
- **Genre:** Weltraum-Flugsimulation
- **Termin:** April '97
- **Besonderheiten:** Bis zu acht Piloten fliegen im Netzwerk gegeneinander, verteilt auf beide Seiten (Imperium und Rebellen); Kommando über eine Staffel; verbesserte Grafik-Engine.



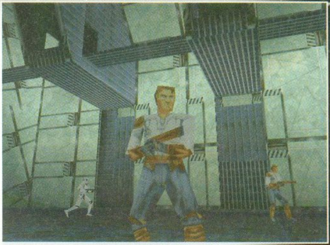
Den Simulationscharakter von X-Wing vs. TIE Fighter erkennt man schon an der Vielfalt der zuschaltbaren Infofenster.

Das in Kürze erscheinende »X-Wing vs. TIE Fighter« ist keinesfalls ein bloßer Aufguß der Vorgänger, sondern ein eigenständiges Spiel. Zum ersten Mal seit »Wing Commander: Armada« dürfen Weltraumpiloten wieder gegeneinander antreten. Das aber keineswegs nur in Form schnöder Dogfights: Vor jeder Multiplayer-Mission entscheiden sich die maximal acht Teilnehmer für die Rebellion oder das Imperium sowie für ein bestimmtes Jagdgeschwader. Dann erhält jeder eine Einsatzbeschreibung im gewohnt komplexen Stil mit diversen Primär-, Sekundär- und Tertiär-Zielen. Vor dem Missionsstart tauschen sich die Spieler untereinander aus und stimmen auf einer Navigationskarte die gemeinsame Strategie ab. In der eigentlichen Schlacht steuert man dann entweder einen einzelnen Jäger oder eine ganze Staffel, der man per Tastaturkommando beziehungsweise Übersichtskarte Kommandos gibt. Die Mehrspielermissionen sollen ganz auf Teamwork abgestimmt sein. So lassen sich Nachrichten austauschen, um Angriff oder Verteidigung zu koordinieren. Während der eine Geschwaderführer den Gegner ablenkt, zerstört sein Kollege die herankommenden Truppentransporter. Doch auch Solospieler sollen natürlich zum Kauf des Programms verlockt werden. Für sie sind spezielle, auf einen Piloten ausgelegte Einsätze enthalten.

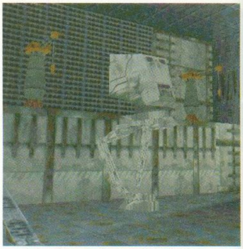
Grafisch will sich X-Wing vs. TIE Fighter vom tristen Look der Vorgänger lösen. Die Texturen der immer noch auf Polygonen aufgebauten Flugkörper sollen zum Teil direkt aus dem Star-Wars-Archiv von Lucasfilm stammen. Insgesamt soll es sowohl im Solo- als auch Multiplayer-Modus 50 neue Missionen geben, die an bekannten Star-Wars-Schauplätzen spielen – in Asteroidenfeldern ebenso wie im Endor-Sonnensystem. Jede Seite bietet neun verschiedene Raumjäger auf, vom schwachbrüstigen Shuttle über Abfangjäger bis hin zu Spezialdesigns. Die Veröffentlichung ist noch für April 1997 geplant; wir sind also zuversichtlich, Ihnen nächste Ausgabe einen ausführlichen Test präsentieren zu können.

JEDI KNIGHT

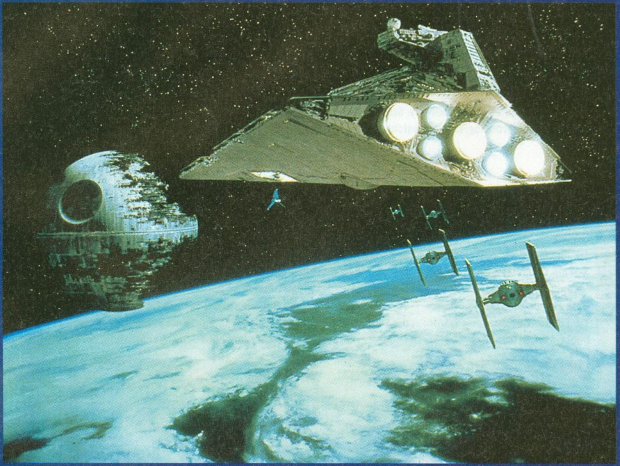
Der Erfolg der X-Wing-Serie heizte zwar dem Konkurrenten Wing Commander kräftig ein, doch Simulations-Hasser konnten mit dem stellenweise sehr schwierigen Programm wenig anfangen. Da kam man bei LucasArts auf eine naheliegende Idee: »Laßt uns einen Doom-Verschnitt im Star-Wars-Universum programmieren, bei dem man auf Sturmtruppen und Roboter schießt«. Die resultierende 3D-Ballerei »Dark Forces« war durchaus erfolgreich und keinesfalls übertrieben brutal. Doch weil man als Rebellenspion eben auch auf Menschen feuerte, wurde das Spiel in Deutschland indiziert. Beim inoffiziellen Nachfolger »Jedi Knight« möchte der Hersteller das vermeiden, weshalb der Titel auch nicht »Dark Forces 2« heißt. In Jedi Knight widmet sich Kyle Katarn, ein Agent der Rebellen, einem fast unmöglichen Auftrag: Die Dark Jedi, von der dunklen Seite der Macht korrumpierte Jedi-Ritter, wollen die magischen Kräfte eines versteckten Jedi-Friedhofs freisetzen. Ihr Anführer heißt Jerek, ihm folgen sechs weitere Jedis: Boc kämpft mit zwei Laserschwertern, Maw setzt voll auf die Macht, Sariss benutzt sowohl Magie als auch Waf-



Die Darstellung von Jedi Knight beruht auf texturierten Polygonen.

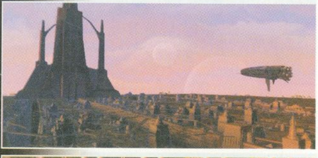


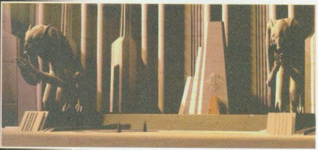
Außer auf Dark Jedis und Aliens trifft Kyle Katarn auch auf Walker und andere Maschinen.



Der halbfertige Todesstern wird von der imperialen Sternenflotte gut bewacht. (Rückkehr der Jedi-Ritter)







Im Gegensatz zum Vorgänger bietet Jedi Knight aufwendige Zwischensequenzen.

fen. Gorc und Pic agieren als groteskes Zwillingspaar. Und dann ist da noch Yun, der jüngste der Dark Jedi, dessen Fähigkeiten Ihnen anfangs noch unbekannt sind. Bei seinem Abenteuer wird Kyle immer wieder vor die Wahl zwischen Gut und Böse gestellt. Für die Art und Weise, wie er jeden der mehr als zwölf umfangreichen Levels löst, erhält er Erfahrungspunkte. Die benutzt er, um seine Kenntnisse der guten beziehungsweise dunklen Seite der Macht zu steigern. So kann er im Laufe des Spiels weiter springen, Gegenstände aus größerer Entfernung aufnehmen, Heilkräfte anwenden oder durch Wände schauen.

Zu Kyles Arsenal gehören neben vielen schon bekannten Waffen imperiale Repetiergewehre und – endlich – eines der berühmten Lichtschwerter. Die Gegner werden vollständig als Polygonobjekte dargestellt – ob es nun Monster oder Roboter sind. Dies dürfte einen ähnlichen Effekt erzeugen wie bei »Quake«: Textur-verschönerte Polygonfiguren lassen sich wesentlich realistischer animieren als schnöde Bitmap-Grafiken. Die Bekanntschaft mit einem (für Infanteristen) riesigen Walker aus dem dritten Star-Wars-Teil wirkt recht beeindruckend, wenn man sich gerade unter einem der beiden Füße befindet. Anstelle der mäßigen Zwischenszenen des Vorgängers sollen aufwendige Animationssequenzen die Handlung weiterführen. Auch der größte Kritikpunkt an Dark Forces wurde ausgebügelt: Jedi Knight bietet Multiplayer-Unterstützung mit drei verschiedenen Modi. Bis zu sieben Spieler kämpfen jeder gegen jeden, im Team oder – durch das fleißige »Umfärben« von Flaggen – um die Kontrolle von Territorium.

JEDI KNIGHT – FACTS

- **Hersteller:** LucasArts
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** Durch Erfahrungspunkte lassen sich Spezialfertigkeiten erwerben; sechs Zwischen- und ein Endgegner; drei Multiplayer-Modi.



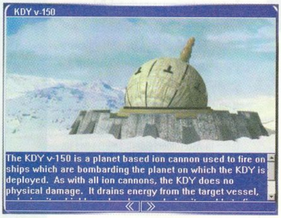
Rechts sind die einzelnen Planeten im Farfin-System aufgelistet, links die momentane Produktion auf Bilbringi. (Rebellion)

REBELLION



Einzelfiguren (hier: Luke Skywalker) spielen in Rebellion eine bedeutende Rolle.

Die Genres Raumkampf-Simulation und 3D-Action werden von LucasArts bereits gut abgedeckt, was bislang noch fehlte, ist ein Strategiespiel. »Star Wars: Rebellion« füllt diese Lücke – ein Spieler übernimmt die Seite der Rebellen, der andere führt das Imperium. Das Geschehen ist kurz nach Ende des ersten Star-Wars-Films angesiedelt: Der Todesstern wurde zerstört, Imperium und Rebellenallianz kämpfen um die Vorherrschaft. Obwohl Rebellion vollständig in Echtzeit abläuft, ist es doch kein »Command & Todesstern« – die Parteien schicken nicht einzelne Panzer, sondern gleich ganze Sternenflotten in die Schlacht. Die Galaxie wird zu Beginn des Spiels ausgewürfelt und besteht aus bis zu 20 Sektoren mit je zehn Planeten. Jede Welt kann unter Ressourcenverbrauch gleichzeitig ein Raumschiff, eine Division Bodentruppen und eine Installation produzieren. Flotten erringen



Jedes Schiff und Waffensystem wird in einer Enzyklopädie erklärt. (Rebellion)

CHRONOLOGIE: STAR-WARS-SPIELE FÜR DEN PC

Auf dem PC gab es schon mehrere Star-Wars-Spiele. Um Ihnen den Überblick zu erleichtern, finden Sie hier eine chronologische Übersicht aller in PC Player getesteten Titel.

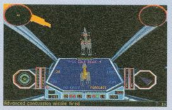
Titel	Test in	Kurzbeschreibung
X-Wing	05/93	Als Rebellenpilot zerstören Sie nach drei Feldzügen den Todesstern.
Imperial Pursuit	09/93	Das erste Add-on zu X-Wing bietet 20 Missionen ohne Neuerung.
Rebel Assault	01/94	Heiße Baller- und Flugaction in vorgefertigten, filmartigen Szenen.
B-Wing	01/94	2. Add-on zu X-Wing mit neuem Rebellenschiff und 20 Einsätzen.
TIE Fighter	09/94	Seitenwechsel: Als imperialer Pilot gegen Rebellen und Verräter.
X-Wing Collector's CD	01/95	Bessere Grafik, sechs neue Aufträge. Enthält die beiden Add-ons.
Defender of the Empire	04/95	Das Add-on zu TIE Fighter bietet 22 Einsätze und das Missile Boat.
Dark Forces (indiziert)	05/95	3D-Actionspiel um einen Rebellenspion; mit extrem großen Levels.
TIE Fighter CD	01/96	Die CD-Fassung bietet SVGA-Grafik und drei neue Kampagnen auf.
Rebel Assault 2	01/96	Teil 2 ist abwechslungsreicher und hübscher, aber zu einfach.



X-Wing



Dark Forces



Defender of the Empire



Für die Special Edition wurden alle drei Star-Wars-Filme aufwendig überarbeitet.

die Orbithoheit in einem System, so daß Soldaten landen und den Planeten erobern können. Bei Raumkämpfen wird in einen Taktikmodus umgeschaltet, in dem Sie einzelne Kreuzer, Sternzerstörer und Jagdgeschwader befehligen. Ungeduldige Naturen können die Kämpfe aber auch dem Computer überlassen. Die zweite Möglichkeit zur Ausweitung der eigenen Machtsphäre ist die Diplomatie. Die mag zwar oft langwieriger erscheinen als eine Invasion, doch »überredete« Welten halten Ihnen länger die Treue als eroberte.

Neben kluger Strategie und wirtschaftlicher Stärke verhelfen Einzelfiguren bei Rebellion zum Erfolg: Alle wesentlichen Charaktere aus den Filmen sowie den Büchern und Comics zu Star Wars sind im Spiel enthalten, etwa Prinzessin Leia oder Darth Vader. Sie erhöhen die Kampfkraft von Flotten und Bodentruppen oder die Erfolgschance von Spionageversuchen und Sabotageakten. Als Ihre Berater fungieren die bekanntesten Filmroboter, darunter natürlich R2-D2 und C3PO. Um zu gewinnen, muß das Imperium Luke Skywalker und Mon Mothma (die Führerin der Allianz) gefangennehmen sowie das mobile Hauptquartier der Rebellen zerstören. Die Rebellen jagen Darth Vader und Imperator Palpatine und wollen die imperiale Hauptstadt auf Coruscant erobern. Insgesamt gibt es 55 Charaktere, davon 28 auf Rebellenseite. Wird eine Ihrer Schlüsselfiguren vom Gegner geschnappt, ist noch nicht alles verloren: Vielleicht bringt eine Rettungsmission Erfolg. Selbstverständlich stammen die meisten Schiffstypen, Waffensysteme und einige Planeten aus den Filmen. Per Nullmodem und Netzwerk spielt man Rebellion zu zweit.

REBELLION – FACTS

- **Hersteller:** LucasArts / Coolhand Interactive
- **Genre:** Globales Strategiespiel
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** Spiel läuft in Echtzeit ab; Charaktere sind sehr wichtig; unterschiedliche Siegbedingungen für Allianz und Imperium.

YODA STORIES

Wer zum ersten Mal »Indiana Jones' Desktop Adventures« auf seinem Windows-System installiert hatte, guckte danach ziemlich ungläubig drein: Statt des heldenhaften Archäologen wuselte eine pummelige Pixelfigur über den Bildschirm, um Mini-Quests und Puzzles zu lösen. »Yoda Stories« ist der Nachfolger des vom Publikum nicht sonderlich wohlwollend aufgenommenen Mittagspausen-Spiels. Sie schlüpfen in die Rolle von Luke Skywalker, der auf Dagobah landet und nach Yoda sucht. Der schickt ihn dann auf eine Mission zu einem fernen Planeten oder zu einer Hochburg des Imperiums. Luke findet geheimnisvolle Gegenstände oder neue Waffen, kämpft mit Sturmtruppen und Kopfgeldjägern und ist einige Rätsel später (hoffentlich) siegreich. Wie bei Jedi Knight kann er auch hier die Macht einsetzen, nachdem er zehn Spiele bestanden oder spezielle Puzzles überwunden hat. Yoda Stories ist auf kurze Spielzeiten von ein bis zwei Stunden ausgelegt; die Spielwelt wird bei jedem Mal neu ausgewürfelt. Blechbüchse R2-D2 steht als Berater zur Seite, der gefundene Gegenstände näher erklärt. Yoda Stories wird mit großer Sicherheit der schwächste Titel der neuen Star-Wars-Computerspiele – was echte Fans nicht abhalten dürfte. (la)

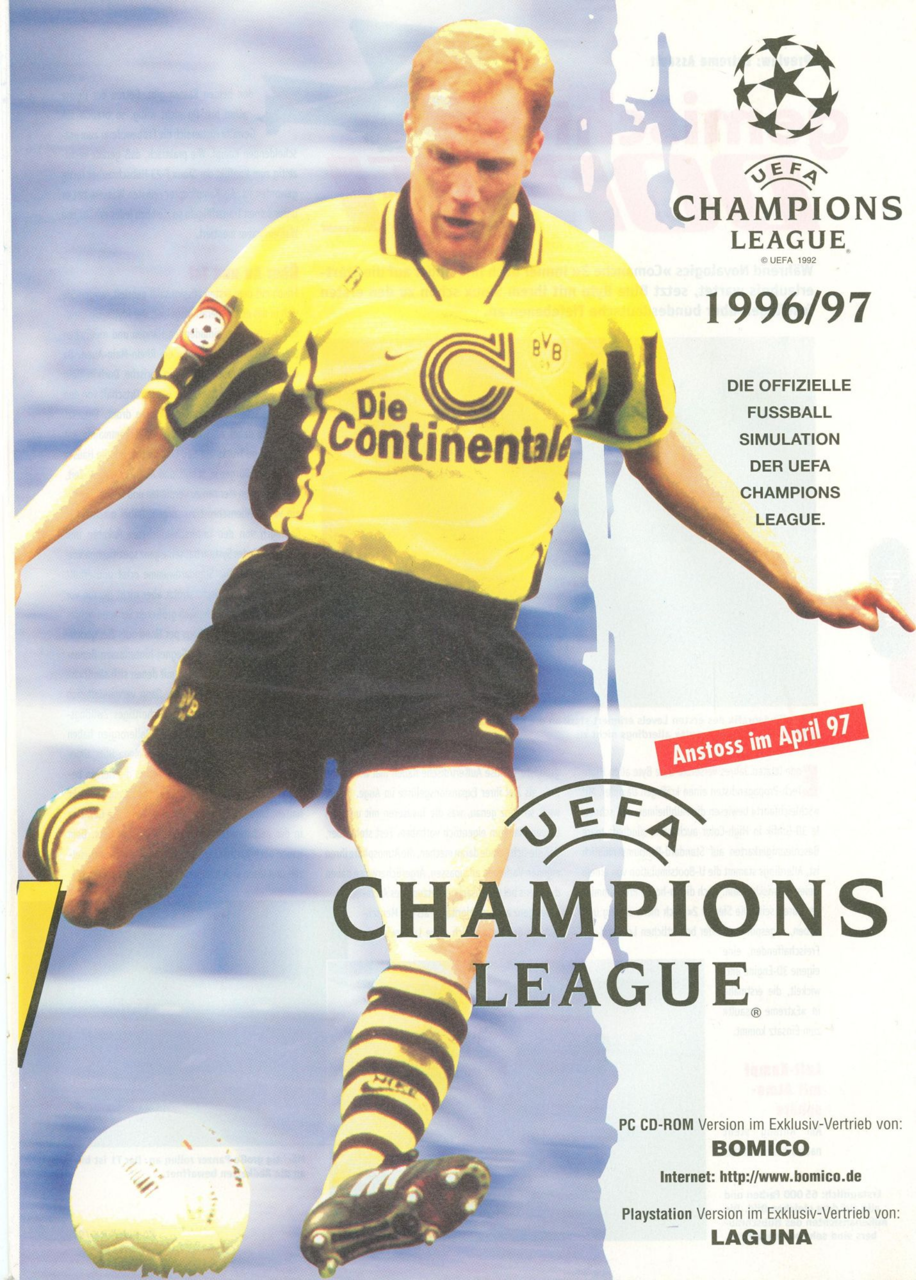
YODA STORIES – FACTS

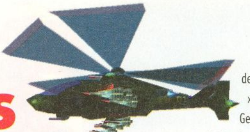
- **Hersteller:** LucasArts
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Mai '97
- **Besonderheiten:** Jedes Spiel verläuft etwas anders; Planetengröße und Schwierigkeit der Kämpfe einstellbar; auf kurze Spieldauer ausgelegt.

Alle Filmbilder von: Bildarchiv Engelmeier



Auf Hoth bereiten sich die Rebellen auf die imperiale Invasion vor. (Das Imperium schlägt zurück)


UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992
1996/97
DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.
Die Continentale
BVB
Anstoss im April 97
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®
PC CD-ROM Version im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
Internet: http://www.bomico.de
Playstation Version im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA



gemischtes DOPPEL

Während Novalogics »Comanche 3« immer noch im Hangar auf die Starterlaubnis wartet, setzt Blue Byte mit ihrem Sioux schon zu den ersten Testflügen über bundesdeutsche Tiefebenen an.

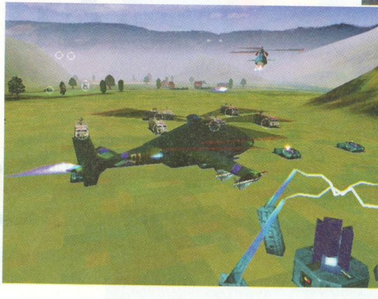


Die Geländegrafik des ersten Levels erinnert stark an die Rhein-Main-Auen. Ganz so idyllisch geht es in »Extrem Assault« allerdings nicht zu.

Ende letzten Jahres versetzte Blue Byte allen High-Tech-Propagandisten einen kräftigen Dämpfer. Mit »Schleichfahrt« bewiesen die Mühlheimer, daß schnelle 3D-Grafik in High-Color auch ohne sündhaft teure Beschleunigerkarten auf Standard-Pentiums möglich ist. Allerdings stammt die U-Bootsimulation von einem freien Entwicklerteam. Doch die In-house Programmierer waren seit »Die Siedler 2« auch nicht untätig und haben, angespornt von der beachtlichen Leistung der Freischaffenden, eine eigene 3D-Engine entwickelt, die erstmalig in »Extreme Assault« zum Einsatz kommt.

Luft-Kampf mit Atmosphäre

Am Anfang steht natürlich die Hintergrundstory. Böse Außerirdische haben mal wieder die Erde als Ziel ihrer Expansionsgelüste im Auge. Keiner weiß so ganz genau, was die Invasoren mit unserem blauen Planeten eigentlich vorhaben. Fest steht aber, daß sie sich gerade daran machen, die Atmosphäre ihren eigenen Vorlieben anzupassen. Ärgerlicherweise haben die Aliens bei der Zusammensetzung des Atemgases ganz andere Prioritäten als die Menschheit, so daß es wahrlich dicke Luft zwischen den beiden Rassen gibt. Getreu der Devise »Und bist Du nicht willig, so brauch' ich Gewalt« rüsten sich die Erdbewohner zum entscheidenden Kampf. Wie praktisch, daß gerade rechtzeitig zum Konflikt der Sioux F-23 Hubschrauber fertig geworden ist. Als Kampfcopter reinsten Wassers hat er unter seinen Trägerflügeln so ziemlich jedes erhältliche Waffensystem montiert.



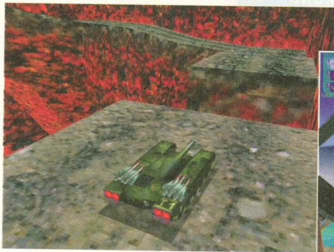
Erstaunlich: 65 000 Farben und alle auf dem gleichen Bild. Die Außenansichten des Hubschraubers sind sehr beeindruckend.

Über Au und Tal

Frisch mit dem ersten Missionsziel gebrieft, wagen Sie sich in das erste Operationsgebiet. Der idyllische Landstrich mit seinen einladenden Hängen und niedlichen Städtchen erinnert stark an die Rhein-Main-Auen. Da darf natürlich auch das obligatorische Dorfkirchlein nicht fehlen, das mitsamt der ganzen Ortschaft von den Außerirdischen überrannt zu werden droht. Entsetzt sehen Sie dabei zu, wie sich ein Killerkommando mit Panzern und Trucks auf den Weg macht, um die Häuser der braven Bürger in Schutt und Asche zu legen. Zeit, sich die ersten Meriten zu verdienen und im Tiefflug für ein wenig Alienschrott zu sorgen. Dabei machen Sie Gebrauch von den unterschiedlichsten Raketen und Kanonen. Jedes System hat seine ganz spezifischen Vor- und Nachteile. Die Standardwumme ortet und erfaßt Ziele zwar automatisch, strotzt aber nicht gerade vor Durchschlagskraft. Erheblich größeren Schaden richtet der Laser an, der allerdings per Hand aufs Ziel gerichtet werden muß. Zerlegte Gegner hinterlassen Bonusgegenstände und Power-ups, mit denen sich sämtliche Basissysteme aufrüsten lassen. Dann verwandelt sich der Otto-Normal-Schuß in ein schnittiges Zwillingsprojektil. Von zweidimensionalen Ballerorgien haben sich die Entwickler den aufladbaren Mega-Blitz abgeguckt. Wenn Sie im Eifer des Gefechts die Nerven behalten und den Feuerknopf nur lange genug gedrückt halten, entlädt sich ein kräftiges elektrisches Gewitter in der nächsten Umgebung des Hubschraubers. Dem haben auch hartnäckige Gegner wenig entgegenzusetzen und lösen sich komplett in ihre Bestandteile auf.



Mächtig große Panzer rollen an. Der T1 ist bis an die Radketten bewaffnet.



Auch glühende Lava kann den Blechkoloß nicht aufhalten.



Geiselbefreiung aus der Luft gehört zu den ersten Aufgaben, die Sie lösen müssen. Wenn da nur nicht die Kuppel wäre.

Im tiefen Keller

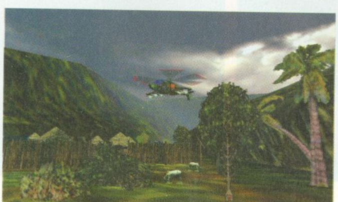
Die digitalen Rhein-Auen sind aber nur der Anfang auf Ihrem Weg zum finalen Endgegner. Alles in allem sechs Operationsgebiete mit rund 50 Untermissionen müssen Sie bewältigen, bis Sie die Außerirdischen ins All zurückgedrängt haben. Einige Levels führen Sie unter die Erdoberfläche, wo der Hubschrauber schnell Platzprobleme bekommt. Deshalb steigen Sie zeitweilig in den futuristischen T1-Panzer um. Von nun an gilt es, alle Schrägen in den riesigen Tunnellabyrinthen richtig zu nehmen und dabei nicht aus Versehen in einen Abgrund zu fallen. Im bereits fortgeschrittenen Spiel werden Sie eine schmale Serpentinenstraße den Berg hinabrattern. Dabei passieren Sie wider Willen ein Beschleunigerfeld, und ehe Sie sich versehen, gerät der gemächliche Weg nach unten zur halsbrecherischen Schußfahrt. Üblerweise wartet unten ein glühender Lavapool und zwei, drei Gegner benutzen Sie als Drone für ihre Schießübungen.

Auch wackelige Hängebrücken erfordern eine sichere Fahrweise. Wird die Situation mal zu unübersichtlich, können Sie in der Außenperspektive jederzeit die Kameraposition frei verschieben. Neben Flügen durch enge Canyons stehen gewagte Manöver in riesigen Gefängniskomplexen auf der Tagesordnung. Am Ende jedes Operationsgebietes wartet ein fetter Endgegner, der Ihnen den weiteren Weg versperrt. Teilweise sind diese Obermotze mehrere Bildschirme groß, wie das Schlachtschiff, welches den dritten Level bewacht.

Auch an einen Netzwerkmodus haben die Blue Byter gedacht. Bis zu vier Kampfpiloten oder Panzerkommandanten dürfen sich in speziellen Szenarien miteinander messen. Welche Modi genau enthalten sein werden, ist derzeit noch unklar. Fest steht, daß zumindest ein Wettlauf um Energiekugeln dabei sein wird.



Dieser fette Zwischengegner ist schnell erledigt.



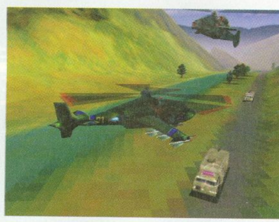
Dicke Wolken behindern die Sicht im Dschungel.

Tiefflug in High-Color

War die 3D-Grafik in Schleichfahrt schon beeindruckend, so kann sie doch mit Extreme Assault nicht mithalten. High-Color-Farbtiefe mit rund 65 000 Farben ist unter SVGA bis zu 640 mal 480 Pixeln schon fast Standard. Allerdings bewegt sich diese Optik hier auch noch auf Pentiums mit 133er-CPU schnell. Bei niedrigerer Auflösung hält auch ein Pentium/100 mit. An eine Unterstützung von Beschleunigerkarten denkt man derzeit noch nicht; der Hersteller schließt aber ein späteres Upgrade nicht völlig aus. Doch auch so ist schon genug geboten, um selbst Konsolenfetischisten wieder zurück an den PC zu bringen. Transparenzeffekte gehören zur Grundausstattung. Gegner werden bei Explosionen nicht einfach ausgeblendet, sondern schimmern durch die Feuerbälle hindurch, und manchmal tauchen Hologramm-Projektionen von zukünftigen Feindschiffen auf. Bei der Steuerung wurde Wert auf schnelle Erlernbarkeit gelegt. Komplizierte Kommandos, wie man sie von Flugsimulationen gewöhnt ist, haben die Entwickler außen vor gelassen. Deshalb fliegt sich der Hubschrauber auch ähnlich, wie sich der Panzer fährt. Gewisse Parallelen zu Schleichfahrt sind dabei wohl durchaus gewollt. Trotzdem bleibt das Fluggefühl nicht auf der Strecke. Dafür sorgt vor allem die dynamische Cockpitperspektive. Je nachdem, in welche Richtung Sie steuern, bewegt sich die Perspektive immer ein wenig mit. Dadurch bekommen Sie das Gefühl, als hätten sich Ihre Augen der Flugrichtung angepaßt. Beim Besuch von Projektleiter Thomas Friedmann in unserem Verlag versammelte sich trotz drohendem Redaktionschluß fast das komplette PC-Player-Team um die spektakuläre Preview-Version. Hubschrauberfreunde und gestandene 3D-Actionfans bestaunten in trauter Eintracht das noch halbfertige Spiel. Dazu hämmerte der motivierende Klassiksoundtrack von Altmeister Chris Hülsbeck aus den Boxen und ließ den zweistündigen Besuch wie im Flug vergehen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Programmierer nicht zu lange mit ihrem Baby spielen, dann werden Sie sich bereits im Mai ein eigenes Bild von der Präsentationsbrillanz machen können. (mic)



In der Gefängnisfestung warten Kampfhubschrauber auf Sie.



Im Angriff auf den Killer-Convoi.

EXTREME ASSAULT – FACTS

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Mai '97
- **Besonderheiten:** High-Color-SVGA-Grafik; Transparenzeffekte; Wechsel zwischen Hubschrauber und Panzer; ausbaufähige Waffen.

PC PLAYER – DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Jörg Langer (la)

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk), Martin Deppe (md)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEF
Charles Glimm (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden, Thomas Goldmann,
Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

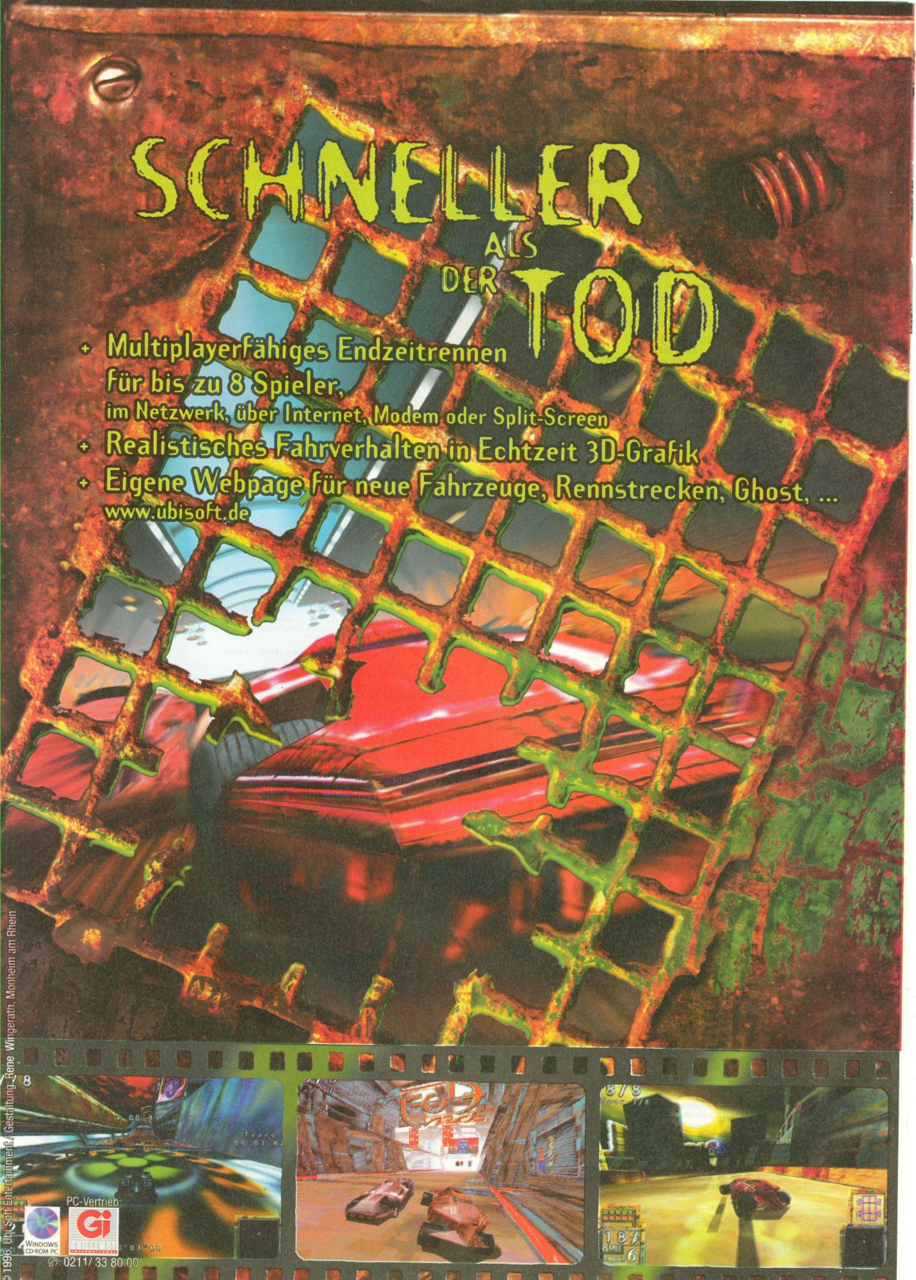
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

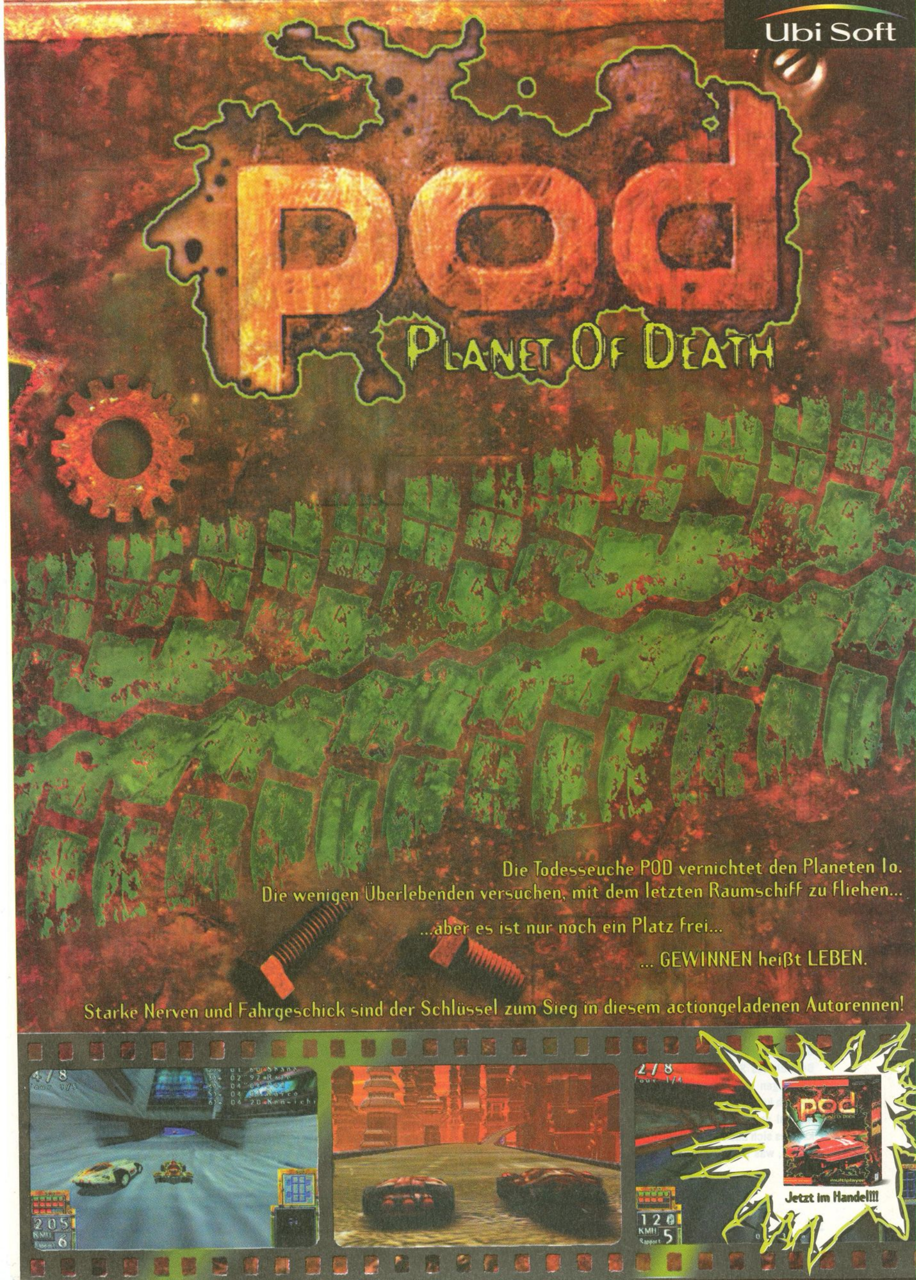
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

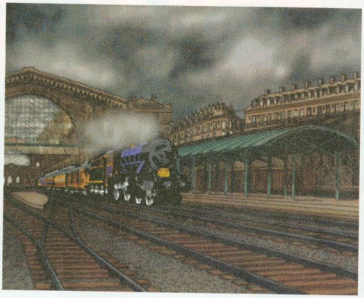


SCHNELLER ALS DER TOD
+ Multiplayerfähiges Endzeitrennen für bis zu 8 Spieler,
im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
+ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
+ Eigene Webpage für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...
www.ubisoft.de
PC-Vertrieb:
WINDOWS CD-ROM PC
0211/ 33 80 00
© 1996, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene Wingerath, Monheim am Rhein


Ubi Soft
pod
PLANET OF DEATH
Die Todesseuche POD vernichtet den Planeten Io.
Die wenigen Überlebenden versuchen, mit dem letzten Raumschiff zu fliehen...
...aber es ist nur noch ein Platz frei...
... GEWINNEN heißt LEBEN.
Starke Nerven und Fahrgeschick sind der Schlüssel zum Sieg in diesem actiongeladenen Autorennen!
Jetzt im Handel!!!

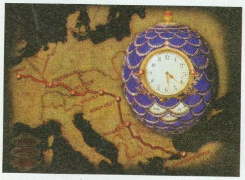
PER EXPRESS

Genervt von überfüllten Bummelzügen? Ärger mit unfreundlichen Schaffnern? Dann begleiten Sie uns doch auf eine mörderisch gute Fahrt im luxuriösen Orientexpress.



Der eigentliche Hauptdarsteller ist der Orientexpreß selbst. Hier verläßt er gerade Paris-West Richtung Türkei.

Paris, Juli 1914, Westbahnhof: Schnaufend setzt sich der weltberühmte Orientexpreß in Richtung auf Konstantinopel, das heutige Istanbul, in Bewegung. Seine Fahrt wird über Straßburg, München, Wien, Budapest und Belgrad führen, bevor er endlich die türkische Metropole erreicht. Auf sechs Waggons verteilen sich die verschiedensten Charaktere, die alle eine mehr oder weniger dunkle Vergangenheit hinter oder eine ebensolche Zukunft vor sich haben. Unter den Reisenden ist Tyler Whitney, der einen alten Freund telegraphisch um Hilfe gebeten hat – nämlich Sie, den amerikanischen Arzt Robert Cath. Dabei hätten Sie selbst Unterstützung bitter nötig, denn man verdächtigt Sie des Mordes an einem britischen Bobby. Kein Wunder also, daß Sie lieber nicht am Hauptbahnhof in den Zug klettern, wo es vor Gendarmerie nur so wimmelt, sondern nach der Abfahrt von einem Motorrad aus »umsteigen«. Schon bald darauf stellt sich heraus, daß Ihr Freund kaum mehr in der Lage ist, sein Hilfegesuch näher zu erläutern: Er liegt tot im Abteil!



Die Reiseroute des Orientexpresses führt quer durch das krisengeschüttelte Vorkriegseuropa.

So beginnt »Last Express«, das neue Echtzeit-Adventure von Brøderbund. Wie das Datum, Juli 1914, verrät, findet die Handlung zu einer politisch recht turbulenten Zeit statt, die auch das Spiel beeinflußt. Auf der Reise treffen sich die unterschiedlichsten Personen, die nicht nur aus verschiedenen Ländern kommen, sondern auch völlig individuelle Gründe haben, ihr jeweiliges Ziel anzustreben – oder dem Abfahrtsort zu entfliehen. So schwebt der in Kürze ausbrechende Weltkrieg während der ganzen Fahrt wie ein Damoklesschwert über den Passagieren: Beispielsweise versucht der Deutsche August Schmidt, Waffen für das zerstrittene Jugoslawien zu schmuggeln. Sie aber haben erst mal Ärger mit der Leiche Ihres Freundes. Kurzerhand wird sie daher aus dem Fenster bugsiert.

In der Haut des toten Freundes

Fortan geben Sie sich als Tyler Whitney aus, was nicht alle Mitreisenden einfach schlucken, denn einige von ihnen scheinen in seltsame Geschäfte mit dem echten Tyler verwickelt zu sein. Diese Machenschaften zu entlarven und lebend Konstantinopel zu erreichen, lautet denn auch das Spielziel. Zunächst gilt es, die übrigen Fahrgäste näher kennenzulernen, die sich in zwei Abteil-

Interview mit Jordan Mechner

Jordan Mechner, der Macher von »Last Express«, ist vor allem durch »Prince of Persia« (1990) und »Karateka« (1986) bekannt geworden. Im Interview äußert er sich über seine bisherigen Spiele und Last Express.

PC PLAYER: Bist Du stolz auf Prince of Persia?

JORDAN: Ja, besonders auf die 1989er Originalversion für den Apple II. Es hat wirklich Spaß gemacht, bis an die Grenzen dieses Geräts zu gehen. Das führte so weit, daß man jeden Code selber schreiben mußte, bis hin zu den Programmen für die Floppy Disk. Dieser Bereich des Spieleprogrammierens ist heute sozusagen eine brotlose Kunst – es besteht einfach kein Bedarf mehr. Wenn man von dem Mangel an technischem Drumherum absieht, kann es sich auch heute durchaus noch sehen lassen, was wir damals gemacht haben.

PC PLAYER: Aber hat Prince of Persia einen bleibenden Eindruck auf die Spielszene hinterlassen?

JORDAN: Das würde ich nicht behaupten. Es gab keinerlei technische Innovationen wie etwa 3D-Texture-Mapping, das jeder nachahmen und somit am Erfolg teilhaben konnte. Aber ich habe mich sehr gefreut, als ich in einem Interview mit dem Team von »Tomb Raider« las, daß ihre Arbeit durch Prince of Persia beeinflußt wurde. Ich selber habe eine Menge Ideen dafür aus »Castles of Dr. Creep« übernommen, das heute kaum noch jemand kennt.

PC PLAYER: Würdest Du heute irgend etwas anders machen?

JORDAN: Während meiner Arbeit an Last Express habe ich oft daran gedacht, daß es schön wäre, Prince of Persia zu überarbeiten und als 3D-Spiel herauszubringen. Aber dann sah ich Tomb Raider und stellte fest, daß da jemand bereits die gleiche Idee gehabt hatte! Und sie waren sogar viel weiter gegangen. Dieses Team hat so eine phantastische Arbeit geleistet, daß es absurd wäre, da noch einen draufsetzen zu wollen.

PC PLAYER: Was kannst Du uns über Last Express erzählen?

JORDAN: Ich nenne es nicht gerne ein Adventure, weil das zu statisch klingt. Es ist ein Echtzeit-Adventure, denn wenn Du einfach im Gang stehenbleibst, geht das Leben um Dich herum weiter. Der Expreß läßt eine Station nach der anderen hinter sich, die Schaffner kümmern sich um die Reisenden, Leute eilen durch die Gänge auf dem Weg zum Mittag- oder Abendessen. Jeder von ihnen lebt sein eigenes Leben und hat eigene Pläne. So soll sich der Spieler ganz von der Atmosphäre gefangennehmen lassen und das Gefühl haben, als lebe er wirklich in dieser Welt. Das alles ist wirklich schwierig zu beschreiben, Du mußt es halt selber spielen, damit Du weißt, was ich meine!

INS JENSEITS

wagen, dem Salon-, dem Speise- und dem Gepäckwaggon sowie einem ominösen Sonderwagen tummeln. Um sich durch den historisch nachgebildeten Zug zu bewegen, reicht ein Mausklick in die entsprechende Richtung. Auf die gleiche Weise können Sie an manchen Stellen auch den Blick nach oben oder unten richten. Da ein Zug nun mal nicht breit, dafür aber recht lang ist, würde ein Marsch durch alle Waggons in wilde Klickerei ausarten – daher genügt ein Doppelklick, wenn Sie den nächsten Wagen aufsuchen wollen. Wo sich bestimmte Aktion ausführen lassen – etwa Anklopfen an einer Tür oder Aufnehmen eines Gegenstandes – verwandelt sich der Mauszeiger in ein entsprechendes Symbol. Gleiches gilt, wenn ein Objekt aus dem Inventory eingesetzt werden soll – das Programm versucht automatisch, den an dieser Stelle sinnvollsten Gegenstand auszuwählen, was eine Menge Klick-und-Zieh-Arbeit erspart.

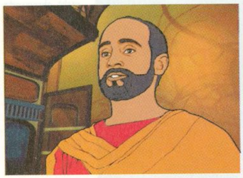
Zug um Zug durch den Zug

Natürlich können Sie nicht einfach in jedes Abteil spazieren und die Fahrgäste anquatschen, denn wachhundgleiche Schaffner und meist verschlossene Abteiltüren erschweren Ihr neugieriges Herumschnüffeln. Aber so mancher Reisende macht sich irgendwann auf den Weg zum Speisewagen oder Salon, wo sich ein Gespräch schon leichter anknüpfen läßt. Schweigt der oder die Angesprochene sich auch hier weiter aus, bleibt immer noch die Möglichkeit, hinter dem Rücken des Schaffners eine leichtsinnigerweise unverschlossene Tür zu öffnen und schnell ins Abteil zu huschen. Nach und nach sammeln Sie so Informationen über die lieben Mitreisenden und kommen dem Mörder ihres Freundes auf die Schliche. Nicht immer sind es aber die selbstgeführten Gespräche, die Sie weiterbringen: Oft glauben sich andere auch unbeobachtet und sagen oder tun Dinge, die für Sie höchst aufschlußreich sind. Das Sprachenwirrwarr an Bord wurde von Brøderbund interessant dargestellt: Cath versteht neben seiner englischen Muttersprache kaum andere Worte und ist sozusagen auf Untertitel angewiesen. Sind seine Gesprächspartner dagegen des Englischen halbwegs mächtig, reden sie in eben dieser Sprache – oder was sie dafür halten – auf ihn ein. So wechselt die Sprachausgabe von französischem Singsang zu hartem russischem Akzent, wenn die verschiedenen Nebenfiguren mit »Tyler« sprechen. Gleiches gilt für Texte, die im Spielverlauf auftauchen – ein in kyrillisch verfaßtes Gedicht muß erst von einer Mitreisenden übersetzt werden. In der deutschen Fassung will der Hersteller leider nur dem Helden eine deutsche Stimme spendieren. Die übrigen Dialogteile sollen in der Originalfassung belassen und deutsch untertitelt werden.





Cath hat die Leiche seines Freundes entdeckt. Kurzerhand wird sie durchs Fenster entsorgt. Um die Blutflecken zu verdecken, zieht Cath sich Tylers Jacket an – der braucht es ja nicht mehr.

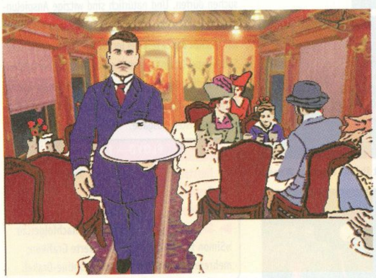


Kronos nennt sich selber »Exzellenz«.

Die Bezeichnung »Echtzeit-Adventure« deutet an, daß Robert Cath nicht unbegrenzt Zeit hat, seine Mission zu einem glücklichen Ende zu bringen, denn der Expreß reist unerbittlich seinem Bestimmungsort entgegen. Sollten Sie arge Zeitprobleme bekommen, kann die Handlung jederzeit wie ein Film »zurückgespult« werden. Das geschieht automatisch, wenn Ihr Held einen ganz groben Patzer macht – etwa die Notbremse zieht oder sich von der zugestiegenen Polizei schnappen läßt. Außerdem kommt es mehrmals zu Kämpfen mit anderen Passagieren, die dann ebenfalls per Mausklick geführt werden. Unterliegen Sie hier, landen Sie von selbst wieder am Anfang der Keilerei. (md)

THE LAST EXPRESS – FACTS

- **Hersteller:** Brøderbund
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Zahlreiche Charaktere; realistischer Schauplatz; historische Hintergrundgeschichte; Echtzeitfaktor.

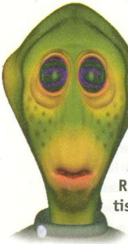


Der Speisesaal ist ein beliebter Treffpunkt der Reisenden.



Der Sonderwaggon am Zugende wurde besonders opulent ausgestattet.

VON ROBOTERN UND ALIENS



Was haben bauernschlaue Außerirdische, knallharte Revoluzzer und ein psychotischer Android gemeinsam? Sie sind die Helden im neuen Abenteuer der »Simon the Sorcerer«-Macher.

Mike und Simon Woodruff zeichneten schon für einige erfolgreiche Abenteuerspiele verantwortlich. Vor allem der zweite und bislang letzte Teil ihrer »Simon the Sorcerer«-Reihe brachte mit seinem herrlichen britischen Humor selbst überzeugte Trauerklöße zum Lachen. Die letzten eineinhalb Jahre hat sich das dynamische Programmiererduo von Adventure Soft dennoch nicht auf den eingeheimsten Lorbeeren ausgeruht, sondern arbeitete mit Vehemenz am Nachfolger. Dem schusseligen Hobbyzauberer Simon haben die beiden aber erst mal eine Ruhepause verordnet. Statt dessen stellen sie nun einen neuen Helden ins Rampenlicht.

OmniBrain ist gut für Dich!

Eigentlich ist »Floyd« ein ganz normales Durchschnittsalien. Wie viele andere möchte auch er in einem nahegelegenen Asteroidenfeld nur ein bißchen mit seiner Schüssel herumdüsen, als sich seine Bahnen mit denen der berühmten Voyager-2-Sonde kreuzen. Und so landen die freundlich gemeinten Grüße von Mutter Erde recht unfreundlich auf einem Dienstgebäude der OmniBrain-Company. Diese recht ehrenwerte Gesellschaft hat es in sich, kontrolliert sie doch Floyds komplette Heimatwelt. Und das mit eiserner Faust. Eigenständiges Denken ist untersagt; das Individuum zählt nichts. Kein Wunder also, daß diese Behörde wenig erfreut auf die Sachbeschädigung reagiert. Ehe Floyd auch nur »Das ist ja schlimmer als bei George Orwell« sagen kann, wird er schon in den Knast gesteckt. Dort bläst er nicht lange Trübsal, sondern macht Bekanntschaft mit der attraktiven Delores. Diese Dame entpuppt sich bald als fanatische Freiheitskämpferin gegen das OmniBrain-Regime. Allein müßten die zwei dennoch den Rest ihrer Tage im Kittchen verbringen. Zum Glück treffen sie auf den Roboter SAM. Eigentlich ist dieser liebenswerte Blechkumpan eine psychopathische Killermaschine. Ein Fehler in der Programmierung macht ihn jedoch zum handzahmen Gefährten. Mit seiner Hilfe gelingt die Flucht, und das Trio startet seinen Feldzug gegen die omnipräsente Diktatur.



Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Unterwegs begegnet Floyd einigen ungehobelten Flegeln.

Des Simons neue Kleider

Für Floyd haben sich die Woodruffs von ihrem bewährten Zeichenstil getrennt. Jeder der rund 100 im Spiel vorkommenden Charaktere wurde zuerst auf herkömmliche Weise gemalt und dann mit der Power-Animator-Software auf Indigo-2-Rechnern von Silicon Graphics fertigberechnet. Die Hintergründe entstammen zu 90 Prozent dem 3D-Studio. Für den Rest verließen sich die Grafiker lieber auf eigene Fähigkeiten und ein ruhiges Händchen. Herausgekommen sind dabei in der Summe sehr plastisch wirkende Bilder, die entfernt an das Spiel »Down in the Dumps« erinnern.

Bei allen optischen Finessen steht und fällt ein gutes Adventure mit der Spielbarkeit und dem Rätseldesign. Deshalb wurde die alte »Simon«-Oberfläche komplett runderneuert. Wichtige Hinweise lassen sich jederzeit wieder aufrufen, außerdem steht unserem Heldentrupp nun ein digitales Orakel zur Seite. In aussichtslosen Lagen hilft es ratlosen Abenteurern mit guten Tips auf den rechten Lösungspfad zurück. Auf diesem Weg kreuz und quer durch die Galaxis stoßen Sie nicht nur auf jede Menge klassischer Puzzles, sondern auch auf eine ganze Reihe von Extraspielchen. So erwartet Sie ein voll funktionstüchtiger Spielautomat, an dem Sie Ihr Glück versuchen dürfen. Und natürlich sind witzige Anspielungen wie die »Space Bar« im Look der Cantina aus »Krieg der Sterne« das Salz in der lecker duftenden Adventure-Soft-Suppe. Ob und wie solche Bonmots bei der geplanten Lokalisierung erhalten bleiben, erfahren Sie im PC-Player-Test – mit etwas Glück vielleicht sogar schon in der nächsten Ausgabe. (mic)

FLOYD – FACTS

- **Hersteller:** Adventure Soft
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Inoffizieller Nachfolger zu »Simon the Sorcerer 2«; gerenderte Grafiken; mehrere Spielfiguren steuerbar; Online-Orakel.



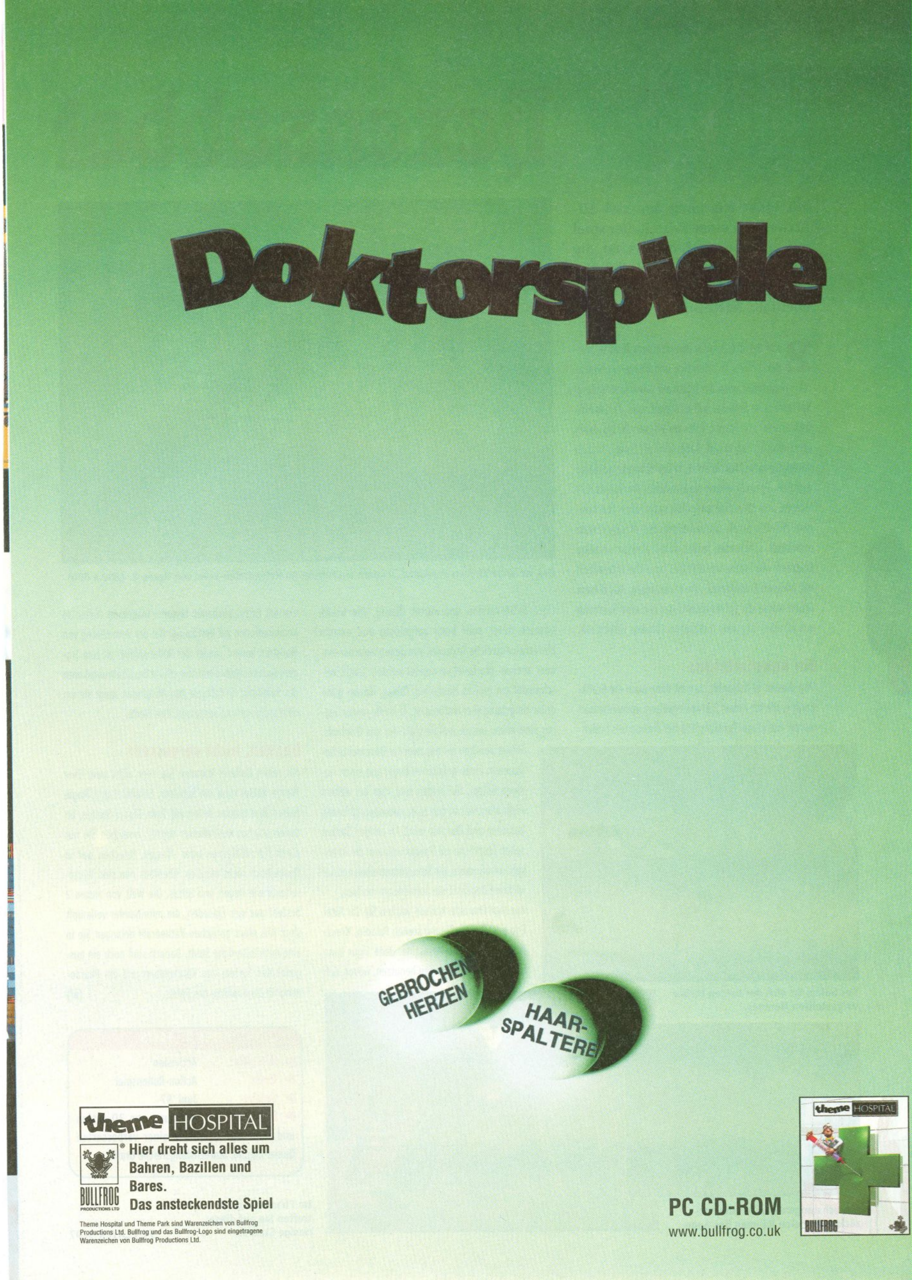
Mit diesem schmucken Raumer brauchen Sie nicht per Anhalter durch die Galaxis zu reisen.



Die Dame reist natürlich mit ihrem eigenen Wagen.



Lassen Sie sich bloß nicht von den Farben und Symbolen durcheinander bringen.



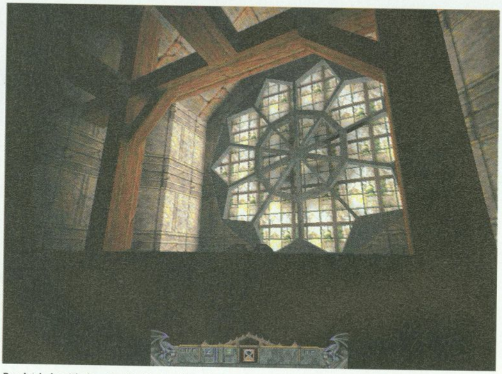
Doktorspiele
GEBROCHENE HERZEN
HAAR-SPALTEREI
theme HOSPITAL
Hier dreht sich alles um Bahren, Bazillen und Bares.
Das ansteckendste Spiel
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
Theme Hospital und Theme Park sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.
PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk



Preview: Hexen 2

Hexensabbat

Mit einer Mischung aus viel 3D-Action und einer Prise Rollenspiel hat »Hexen« seine Fans an die Monitore gefesselt. Der Nachfolger soll durch seine Grafikvielfalt ebenfalls bestechen.



Das ist keine Kirchen-Postkarte, sondern ein Fenster im Kathedralen-Level von Hexen 2. (800 x 600)

Zwei der drei teuflischen »Serpent Riders« wurden bereits in »Heretic« und »Hexen« vernichtet – nun wartet noch der letzte auf seine Austreibung. Spätestens im Sommer soll es soweit sein, da das Entwicklerteam von Raven Software »Hexen 2« bis dahin versandfertig haben will. Dabei wird der Spieler in eine mittelalterliche Welt versetzt, in der Schwert und Magie regieren. Diesmal wollen die Entwickler die Genres Rollenspiel und 3D-Action endgültig unter einen Hut bringen. Mehrere Spiele wurden bisher mit diesem Ansatz entwickelt, scheiterten jedoch daran, daß sie wichtige Faktoren wie interessante Rätsel oder die Interaktion mit anderen Charakteren vernachlässigten. Aus diesem Grund wurde ein Spiel geplant, das wie eine Mischung aus »Diablo« und dem indizierten »Quake« wirken soll.

Ein Augenschmaus

Von diesem id-Actionhit stammt dann auch die Grafik-Engine, die für Hexen 2 etwas erweitert und verbessert wurde: Auf einem Pentium/166 lief die von uns besichtigte SVGA-Version unerwartet flüssig. Die Grafik bestach durch sehr hoch aufgelöste und extrem abwechslungsreiche Texturen, von denen viele nur einoder zweimal pro Level verwendet werden. Damit verschwindet ein großes Manko von Quake, dessen graugrüne Umgebung eher eintönig ist. Auch die neuen Gegner sind etwas besser animiert als die des Originals. Bisher konnten wir nur zwei der Bösewichte bestaunen: einen gefallenen Engel und einen riesigen Golem. Die beiden sind aber bei weitem nicht alles, was in den zu erwartenden 30 Levels kreuchen und fleuchen wird. An einigen Stellen sollen Gespräche mit Stadtbewohnern die Atmosphäre auflockern, die Story vorantreiben und auf wichtige Gegenstände aufmerksam machen.

Aus vier Charakterklassen wählen Sie Ihr Alter Ego aus. Zur Verfügung stehen Paladin, Kreuzritter, Magier und Assassine. Jede Figur kann fünf verschiedene Waffen benutzen, wovon sich vier mit Extras ausbauen lassen – insgesamt stehen 36 Kombinationen zur Verfügung. Bei der Vernichtung von Monstern kommt wieder der Rollenspielanteil zum Tragen: Jedes entleibte Monster erhöht das Erfahrungskonto der Spielfigur, in festgelegten Abständen steigt sie um eine Stufe auf und verbessert ihre Werte.



Der Golem ist eins der beiden bisher vorgestellten Monster.

Denken, nicht vergessen!

Mit reiner Ballerei kommen Sie aber nicht weit: Eine Menge Rätsel rund um Schalter, Schlüssel und Magie halten Ihre grauen Zellen auf Trab. Einige Stellen, an denen solches Knobelfutter wartet, erreichen Sie nur durch Herumkriechen oder -fliegen. Kriechen war in Quake noch nicht möglich. Ebenfalls neu sind Wettereffekte wie Regen und Blitze. Die Welt von Hexen 2 besteht aus vier Episoden, die miteinander verknüpft sind: Aus einer gotischen Kathedrale gelangen Sie in eine mittelalterliche Stadt. Danach sind noch ein ausgedehntes System von Katakomben und ein Pharaonengrab Schauplätze des Spiels. (af)

HEXEN 2 - FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** Mischung aus 3D-Action und Rollenspiel; Einsatz einer verbesserten Quake-Engine; abwechslungsreiche Grafik.



Abwechslungsreiche Details entzücken in vielen Räumen das Auge.

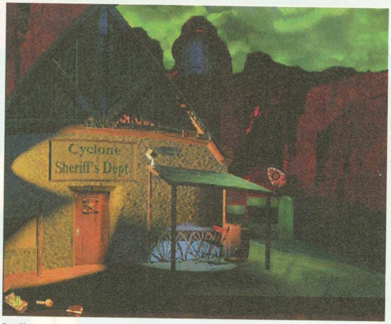


Im Pharaonengrab treffen Sie auf diese riesige Statue.



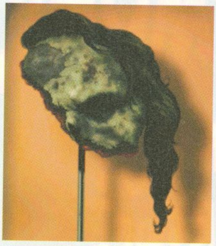
DEMNÄCHST FÜR WINDOWS 95
KOLBERG + KRENSKI
PANDEMONIUM!™
DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT
Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt den PC zum Kochen!
Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen
Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen
IT'S A MANIAC
„In einigen Levels läuft mir ein Schauer über den Rücken, dann bin ich von der Tiefenwirkung so beeindruckt, daß mich nur eine der atemberaubenden Kamerafahrten wachrüttelt." Martin Gaksch, MAN!AC, Wertung 85%
VIDEO GAMES CLASSIC
„Pandemonium! ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump 'n' Run und neuer 32-Bit-Technik." Wolfgang Schaedle, Videogames, Wertung 84%
PlayTip PlayStation Magazin 12/96
„...ein Muß für alle Jump'n-Run Fans...", Markus Strippo, PlayStation Magazin, Wertung 1,7
„Es ist unglaublich schnell...", Frederic Berg, Next Level, Wertung 85%
Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren die jemals Deinen Monitor heimgesucht haben. Die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
Bereits erhältlich für Sony PlayStation
BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de

HÖRSPIEL

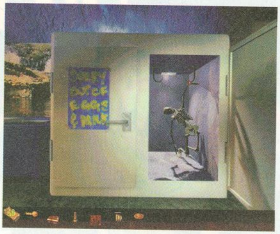


In diesem Canyon geschehen mysteriöse Dinge.

Findige Designer haben im dicht besetzten Adventure-Genre doch noch eine Angebotslücke entdeckt: ein Spiel, bei dem es vor allem aufs Zuhören ankommt. Wir durften schon mal ein wenig probelauschen.



Der versteinerte Indianerkopf hängt in der Bibliothek.

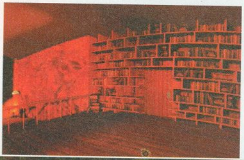


Manche Dorfbewohner haben eigenwillige Vorräte im Kühlschrank.

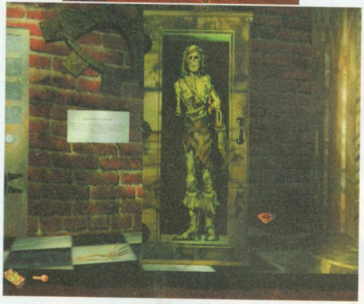
Sierra ist mit seiner Idee, das Grafikabenteuer »Harvest of Souls« durch akustische Lösungselemente zu bereichern, in bester Gesellschaft. Die etwas Älteren unter Ihnen dürften sich (mit einiger Sicherheit) noch an »Loom« von LucasArts erinnern, in dem sich der Spieler Klänge erarbeitete und durch deren Anwendung Aufgaben löste.

In Harvest of Souls geht es zeitgemäßer zu, einige der Hinweise wurden in Musikvideos verpackt. Dazu passend dreht sich die Story um die Mitglieder einer Band. Die Gruppe wollte in einem Städtchen in Arizona zusammenkommen, um dort Videoclips einzuspielen. Als Freund der Musiker reisen Sie hinterher. Doch als Sie in dem kleinen Kaff namens Cyclone eintreffen, fehlt von Ihrer Clique jede Spur, und auch sonst ist erstmal weit und breit keiner zu sehen. Dafür hören Sie jede Menge: Klagende Hilferufe, Gekicher und drohendes Brummen ertönen immer wieder zwischen der sphärischen Sounduntermalung. Auf der Suche nach irgendwelchen Lebenszeichen stoßen Sie auf mysteriöse Vorgänge im Zusammenhang mit einem Unfall und einem Mord. Diese Informationen entnehmen Sie zurückgelassenen Tagebüchern, Zeitungsausschnitten und Notizen. Außerdem hören Sie Anrufbeantworter ab, verfolgen Radiosendungen und besagte Videos mit verschlüsselten Botschaften. Die menschenleere Stadt liegt weitab vom Schuß in einem Canyon. Bei Ausgrabungen wurden dort Überreste einer alten indianischen Kultur gefunden und geborgen. In fast jedem Haus am Ort ist einer der bizarren Fundgegenstände ausgestellt, und schon bald beschleicht den Abenteurer das Gefühl, daß er sich im wahrsten Sinne des Wortes in einer Geisterstadt befindet.

Die gruselig-bedrückende Atmosphäre dürfte eine der Stärken des Shivers-Nachfolgers werden. Das Alleinsein in einer unheimlichen Umgebung, in der sich nach und nach Hinweise auf höchst mysteriöse Vorkommnisse verdichten, soll dem Abenteurer ein beklemmendes Gefühl unheilvoller Bedrohung vermitteln. Hierfür spendierte Sierra nicht nur schicke Optik, sondern ließ sich für die akustische Ausstattung etwas Neues einfallen.



In der Bibliothek gibt es unheimliche Wandbilder.



Ob der Totengott über diesen versteinerten Indianer wacht?

Dynamic Panning plus Panoramaperspektiven

In Harvest of Souls bewegt sich der Spieler in Ich-Perspektive klickweise durch gerenderte 3D-Bilder. Er kann sich am jeweiligen Standort komplett um die eigene Achse drehen. Die Entwickler haben darauf geachtet, daß sich beim Positionswechsel die örtlichen Gegebenheiten perspektivisch stimmig verändern. Das oft ärgerliche, unerwünschte Vorbeigehen am angestrebten Ziel wird so vermieden. Eine extra für das Spiel entwickelte Soundtechnik, »Dynamic Panning« genannt, sorgt für räumliches Hörempfinden. Wandert der Blick des Spielers nach rechts, erfolgt gleichzeitig eine Art Soundschwenk in dieselbe Richtung. Somit sind Dinge im Spielverlauf gelegentlich zwar noch nicht auf dem Bildschirm zu sehen, aber bereits hörbar. Gespannt kann man auf ein weiteres Feature sein, das die fertige Version enthalten wird: Puzzles sollen bearbeitet, verändert und online mit anderen Spielern ausgetauscht werden können. Während des Spiels steht zudem eine Internet-Chat-Option zur Verfügung. (ms)

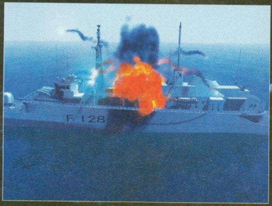
HARVESTER OF SOULS – FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** April '97
- **Besonderheiten:** Der Schlüssel für einige Rätsel liegt in der Musik. Eigens für das Spiel entwickelte Soundtechnik.

PROBLEME UM SIE

- Echtzeit Strategie-Simulation
- exzellente gerenderte SVGA-Grafiken
- erstklassige Soundeffekte
- 4 Spieler Netzwerk-Option
- komplett in Deutsch





Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!


SIND DA,
ZU BESEITIGEN!
X: 0023700
y: 0028900
MISSILES LOADED
TARGET COO.:
E85,398/
N122,211
2 CDs
FLOTTENMANÖVER
CD-ROM
HASBRO
Interactive
SLAGMAN'S

TÖDLICH SCHÖN



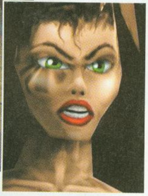


Eine Autopanne ist schlecht, aber ein kaputtes Raumschiff ist noch viel übler. Vor allem dann, wenn Sie auf einem fremden Planeten gestrandet sind und nicht der intergalaktische Pannendienst, sondern brummige Aliens gegen Ihre Schleusentür hämmern.

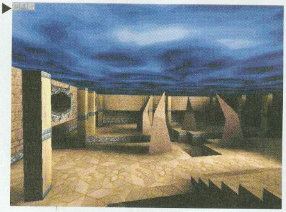
Noch immer sind 3D-Action-Spiele, bei denen Sie sich in Ich-Perspektive durch dunkle Gemäuer oder futuristische Städte bewegen, enorm populär. Für den inzwischen indizierten Baller-Hit »Quake« erscheinen ständig neue Levels. Activisions »Blood« verwendet die Grafik-Engine des ebenfalls indizierten »Duke Nukem 3D«. Grund genug für Epic Megagames, ein eigenes Actionspiel zu programmieren, das von seinen Designern gar nicht bescheiden »Quake-Killer« getauft wurde. »Unreal« heißt das gute Stück, das mit seiner beeindruckenden Grafik-Engine den Konkurrenten das Fürchten lehren soll.



◀ Wir kommen nicht in Frieden – die Aliens lassen nicht mit sich spaßen.



▲ Hallo Lara – Sie dürfen entweder mit einem männlichen oder weiblichen Hauptdarsteller um Ihr Leben kämpfen.



Das Wetter ▶ heute: bedeckt und monsterfrei. Deutlich zu erkennen ist die Detailverliebtheit der Texturen.

Absturz mit Folgen

Eigentlich sollten Sie als Gefangener nur in eine andere Haftanstalt verlegt werden, doch beim Transfer stürzt das Transportraumschiff auf einen unwirtlichen Planeten ab. Dummerweise sind Sie und Ihre Mitinsassen dort nicht die einzigen – der Turitium-Kern dieser Welt hat schon manch anderes Raumschiff unfreiwillig angelockt. So müssen Sie sich der verschiedensten Außerirdischen erwehren, die alle recht sauer darüber sind, nicht an ihren geplanten Zielen angekommen zu sein. Ihr Weg führt Sie durch Ruinenstädte der ursprünglichen Planetenbewohner, die mittlerweile ausgestorben sind. Dazu geht es durch die fremdartigsten Raumschiffwracks, in denen es vor lauter Gefahren, wie beispielsweise insektoiden Aliens, nur so wimmelt.

AUF DER CD-ROM

... finden Sie ein kleines Video, das Ihnen einen Einblick in die beeindruckende Grafik-Engine von Unreal gibt.

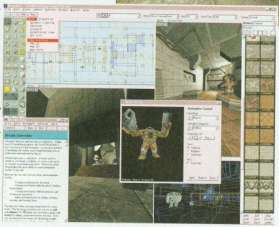
Bunt und bunter

Was uns schon bei einer ersten Vorführung von Unreal hinter verschlossener Tür auf der ECTS aufgefallen ist, war die atemberaubende, detailliert texturierte, hochauflösende Grafik. Mehrfarbige Lichteffekte, wie sie bislang in keinem 3D-Shooter zu sehen waren, schaffen einen erstaunlichen Grad an Realismus. Dazu kommt die Geschwindigkeit – obwohl Unreal 16- beziehungsweise 24-Bit-Grafik einsetzt, geht es noch immer rasend schnell durch alte Gemäuer und bizarre Raumschiffwracks. Intels neuer MMX-Chip sorgt dafür, daß die Texturen und Effekte wie der Übergang von mehrfarbigen Lichtquellen, die es so noch in keinem anderen Actionspiel gegeben hat, noch echter aussehen. Zwingend spielnotwendig wird eine solche CPU jedoch laut Auskunft des Herstellers nicht sein.

Für das Design der 30 Einzel- und einiger Multiplayer-Levels nehmen sich die Mannen von Epic Zeit. Ein Problem von Konkurrent »Quake« war beispielsweise, daß es von Einzelspielern einfach zu schnell durchgezockt werden konnte. Unreals Levels sollen um einiges abwechslungsreicher sein. (ra)



▲ Hoppla, wen haben wir denn da? Diesem Zeitgenossen sollten Sie besser ausweichen.



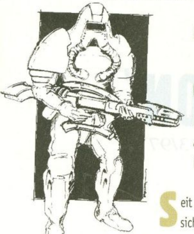
Der kleine Monsterbaukasten – mit dem »UnrealEd(itor)« entstehen komplexe Welten in ein paar Minuten. ▶



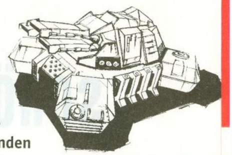
UNREAL – FACTS

- **Hersteller:** GT Interactive
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Extrem detailreiche Levelgrafik; verschiedenfarbige Lichtquellen mischen sich absolut nahtlos; MMX-CPUs werden optional unterstützt; beiliegender Editor.


„DIE MOMENTAN SCHÖNSTE FLUGSIMULATION"
PC GAMES 3/97
„VÖLLIG UNGEWOHNTE HERAUSFORDERUNGEN"
PC GAMES 3/97
„SEHR REALISTISCHES FLUGVERHALTEN"
PC PLAYER 3/97
„DAS NONPLUSULTRA"
POWER PLAY 2/97
FLYING CORPS
empire
JETZT ÜBERALL IM FACHHANDEL
91% PC POWER, 87% PC ACTION
82% PC GAMES, 86% POWER PLAY
☆☆☆☆ PC PLAYER
KOMPLETT IN DEUTSCH
KOCH MEDIA
Tel: 089 857 95120
empire INTERACTIVE
http://www.empire.co.uk



PUTSCHVERSUCH



Die Welle der Echtzeit-Strategiespiele flaut einfach nicht ab: Mit neuartigen Einheiten, simulierten Bergen und Tälern und einem umfassenden Editor versucht Activision, die Herzen der Spieler im Sturm zu erobern.

Seit Tausenden von Jahren bekämpfen sich das Imperium und die »Freedom Guard«. Das wäre an sich kein Problem, wenn Ihr Planet nicht zufällig eins der Schlachtfelder wäre. Um den Krieg zu beenden, müssen Sie in über 30 Missionen mit allen Mitteln gegen die beiden gegnerischen Parteien vorgehen. Dazu stehen Ihnen 36 verschiedene Einheiten zur Verfügung, die Sie in einigen speziellen Trainingsrunden kennenlernen können. Neben alltäglicher Artillerie, Fußsoldaten und Panzern kommen auch exotische Truppen zum Einsatz: Scouts haben bessere Fernsicht und können sich in Bäume und Felsen verwandeln, eingegrabene Kämpfer bewegen sich unterirdisch fort und überfallen die Gegner, der »Hostage Taker« schnallt feindlichen Einheiten Bomben um und katapultiert sie zu ihren Kameraden zurück, wo sie explodieren. Sollte eine Einheit ein Feuergefecht überleben, steigt ihre Erfahrung an, was sie effektiver macht. Aber auch Veteranen fallen ab und zu auf Tricks herein, zum Beispiel auf Lockvogel-Einheiten und -Gebäude, die von den tatsächlich wichtigen Einrichtungen ablenken, während die echte Basis gerade an einen anderen Aufenthaltsort verlegt wird. Sollte Ihnen eine der Einheiten des Gegners besonders gut gefallen, senden Sie einen Spion aus, der feindliche Fertigungsanlagen auskundschaftet und Ihnen die notwendige Technologie besorgt. Letztere müßte andernfalls erst – falls überhaupt möglich – kostenintensiv in Labors entwickelt werden.

Um Spionage- und Kampftrupps auf möglichst gefahrlosen Strecken zu dirigieren, setzen Sie die sehr vielseitigen Wegpunkte von »Dark Reign« ein. Durch wenige Mausklicks legen Sie die Bewegungen fest, wobei Sie neben beliebig vielen Zwischenstationen auch Sammelpunkte und Feuerzonen bestimmen können. An einem Sammelplatz warten die gewählten Einheiten auf einen Tastendruck, bevor sie ihren Marsch fortsetzen, was die Koordination massierter Angriffe wesentlich erleichtert. Weitere Befehle ermöglichen Rundkurse und dauerhafte Patrouillen auf festgelegten Routen – komfortabel und effektiv. Damit die Einheiten nicht einfach wie in vielen anderen Spielen herumstehen und auf Weihnachten warten, können Sie ihnen allgemeine Befehle geben. In der uns vor-



Der Angriff rollt: Die schwere Kanone der Verteidiger (links unten) erschwert die Eroberung der feindlichen Basis.



▲ Schwere Kämpfe bei der Zerstörung der blauen Basis. Neben den Bodentruppen versuchen auch Hubschrauber ihr Glück.



Ein Überfall ist bergab leichter zu bewerkstelligen, da die im Tal stehenden Truppen nicht über Hügel sehen können.

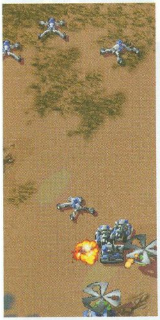


Dank mehrerer Wegpunkte bleibt dieser Transporter immer auf der schnell befahrbaren Straße.



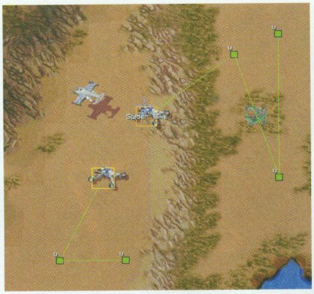
Unebenes Terrain und seine Wirkung auf die Sichtlinie: Die grauen Flächen werden von den grünen Einheiten nicht eingesehen.

liegenden Preview-Version waren sechs davon vorhanden: Sentry (Bewachen eines Gebiets), Hunter/Killer (Jäger), Harassment (wiederholter Angriff und Rückzug), Escort (Begleitschutz), Suicide (Explosion beim Erreichen des Ziels) und Protect HQ (Schutz des Hauptquartiers). Doch damit nicht genug – auch die Autonomie der Einheiten und ihr Mut sind regelbar. Somit reicht das Spektrum der automatischen Handlungsweisen vom vorsichtigen Scout bis zum verbissenen Suizidkommando. Eine sehr mutige Einheit kämpft bis zu ihrer Vernichtung, moralisch weniger gefestigte flüchten dagegen von selbst in die heimische Basis, um sich reparieren zu lassen.

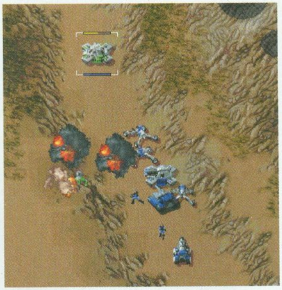


Realistisches Terrain

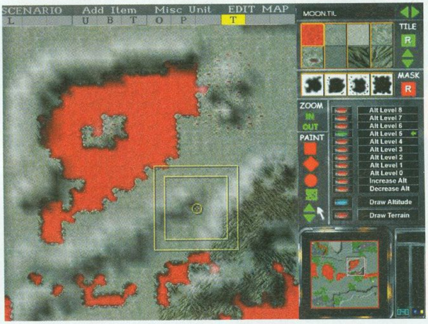
Eine Besonderheit stellt die Simulation der topologischen Gegebenheiten dar. Eine tiefer stehende Einheit kann nicht sehen, was sich auf einem Hügel abspielt, dagegen hat ein weiter oben befindlicher Kämpfer freie Schußbahn auf Gegner im Tal. Die Landschaftselemente wirken sich nicht nur auf die Sichtlinie, sondern auch deutlich auf die Bewegungsgeschwindigkeit der Fahrzeuge und Fußsoldaten aus – Straßen und andere freie Flächen sind schneller zu überwinden als Berghänge und Sümpfe. Einige spezielle Truppen verfügen sogar über Werkzeuge, mit denen das Terrain verändert werden kann – Schützengräben und Straßen sind genauso leicht zu erbauen wie Brücken und Schutzwälle, um die Gegner aufhalten.



Die Bewegungsrouten der Computergegner lassen sich in selbstgemachten Szenarios komfortabel vorbestimmen.



Nach der Vernichtung der letzten Fußsoldaten ist nur noch eine Kanone übrig, um den Vormarsch der blauen Truppen zu stoppen.

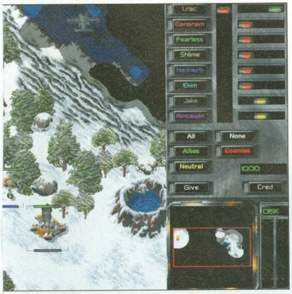


Das Construction Kit im Einsatz: Die zerklüftete Kraterlandschaft eines Mondes mit Lavaflächen und spärlicher Vegetation.

Insgesamt stehen sechs verschiedene Grafiksets für die Landschaft zur Verfügung, neben Dschungel und Wüste sind auch zerklüftete Monde und Asteroiden Schauplatz der Schlachten. Die Büsche und Bäume vegetationsreicher Gebiete sind in Dark Reign nicht nur Zierde. Sie geben Einheiten Deckung und verstecken sie – so werden durch geschickte Plazierung der eigenen Kämpfer Überfälle auf nichtsahnende Convoys machbar. Der Computergegner soll laut Activision auf Hinterhalte genau wie jeder menschliche Spieler hereinfallen. Auch der allgegenwärtige Fog of War und die Abhängigkeit von den Ressourcen Wasser und »Element 115« beeinflußt die KI. Zusätzlich ist geplant, statt festgelegten Auslösern und vordefinierten Angriffsrichtungen der jeweiligen Situation angepaßte Strategien einzusetzen.

Für Handwerker

Die Besonderheit von Dark Reign ist jedoch der mitgelieferte Editor. Mit ihm können Sie eigene Karten und Missionen ebenso entwerfen wie ganze Kampagnen. Das Programm erlaubt die Veränderung aller Elemente bis ins kleinste Detail – auch die Intelligenz der Einheiten, ihre Bewegungsmuster und sogar die Grafiken sind frei veränderbar. Im Gegensatz zu vielen anderen Tools ist dieser Editor sehr einfach zu bedienen – simplere Selbstbauszenarien mit eigenen Missions-Briefings sind eine Sache weniger Minuten. Die fertigen Kunstwerke sollen dann laut Activision auf der hauseigenen Webseite abgelegt und anderen Spielern zum Download bereitgestellt werden. Die Maximalgröße der Karten entspricht etwa dem zweieinhalbfachen derer von »Alarmstufe Rot«, wodurch auch echte Megaschlachten möglich werden. Derartig umfangreiche Gebiete sind auch nötig, wenn im Multiplayer-Modus bis zu acht Spieler aufeinander losgehen. Auch hier läßt das Programm die Muskeln spielen: Ein ausgeklügeltes System erlaubt drei verschiedene Beziehungen unter den Mitspielern. Feindliche Einheiten werden angegriffen, neutrale ignoriert und befreundete Soldaten nach Kräften unterstützt. Dabei können verschiedene Teilnehmer untereinander Einheiten, Ressourcen und Aufklärungsergebnisse austauschen und verschenken. (af)

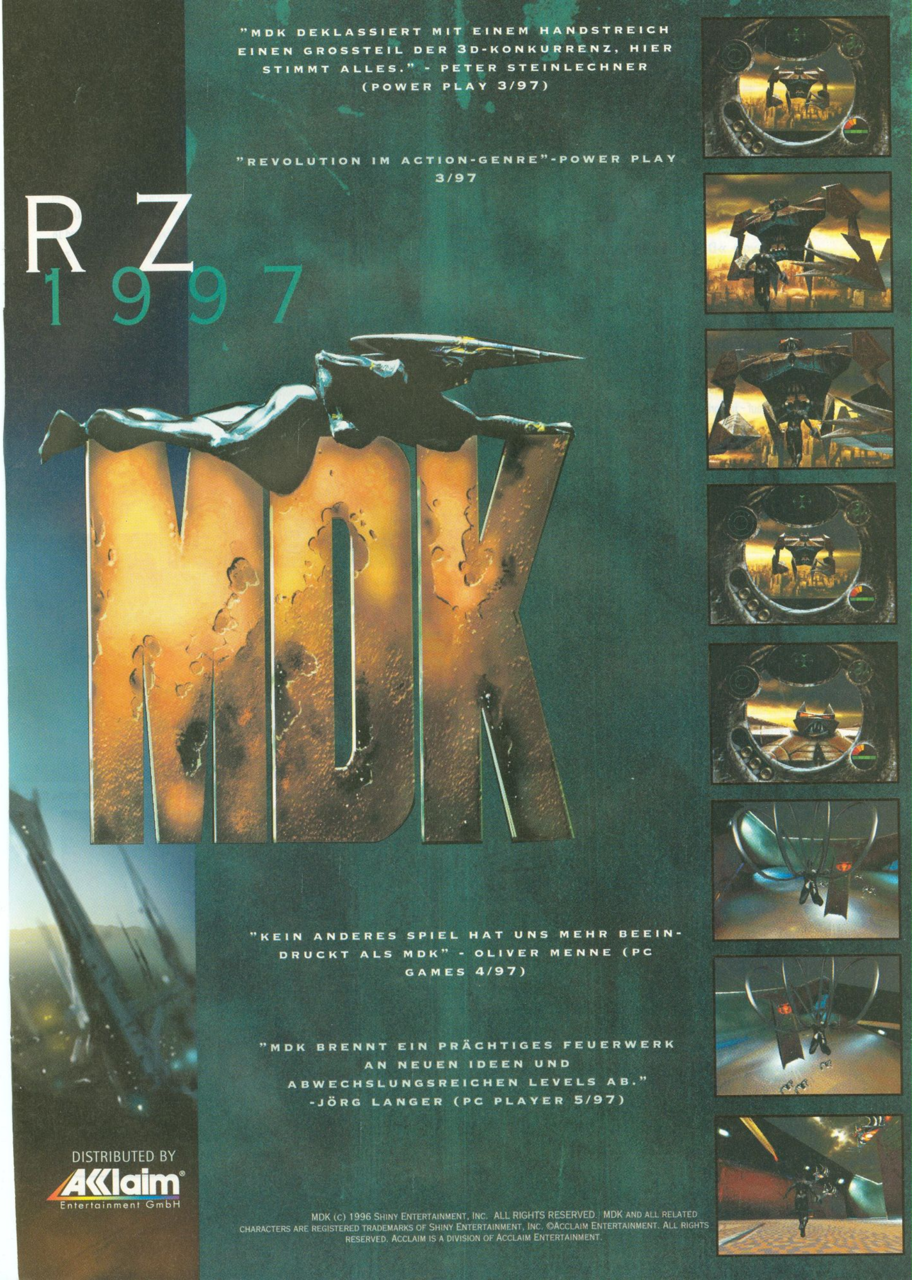


Acht Spieler sind in dieser Runde versammelt. Rechts im Bild wird das Verhältnis zu den anderen Parteien farbkodiert angezeigt.

DARK REIGN – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Juni '97
- **Besonderheiten:** Realistische Simulation von Terrain und Sichtlinien; komplexe Wegpunkte; umfassender Editor.


SHOOT ME UP, KURT
ES IST SOWEIT
27. MÄ
PC ACTION GOLD
PC ACTION GOLD
VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER
POWER PLAY 90%
AWARD PC Games Disc & Mag
PC GAMES 94%
Shiny ENTERTAINMENT ™
FÜR PC CD-ROM
http://www.shiny.com


"MDK DEKLASSIERT MIT EINEM HANDSTREICH EINEN GROSSTEIL DER 3D-KONKURRENZ, HIER STIMMT ALLES." - PETER STEINLECHNER (POWER PLAY 3/97)
"REVOLUTION IM ACTION-GENRE"-POWER PLAY 3/97
R Z
1997
MDK
"KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS MEHR BEEINDRUCKT ALS MDK" - OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)
"MDK BRENNT EIN PRÄCHTIGES FEUERWERK AN NEUEN IDEEN UND ABWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB." -JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH
MDK (c) 1996 Shiny Entertainment, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. MDK and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment, Inc. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

PLANETEN KILLER

Nach einer nicht enden wollenden Welle von »Doom«-Clones versucht sich ein Spiel nun, sich an den Erfolg von »Descent« und dessen Nachfolger anzuhängen.

Alle Welt diskutiert die Wissenschaft des Klonens, als ob sie etwas neues wäre. Niemand scheint zu bemerken, daß diese Technik in der Softwarebranche schon seit Jahren gang und gäbe ist. In den Bereichen Echtzeit-Strategie und 3D-Action fällt dies ganz besonders stark auf – im vorliegenden Fall wird dagegen eine Idee aufgegriffen, die bisher eher stiefmütterlich behandelt wurde: ein Nachbau der klaustrophobischen Roboter-Schlachten von »Descent« und »Descent 2«. Von der Spieleschmiede Simis entwickelt und über Eidos vertrieben, soll das actionreiche Produkt im zweiten Quartal auf dem deutschen Markt erscheinen.



Nachrückende Gegner werden dank der transparenten Explosionen nicht verdeckt, sondern bleiben sichtbar.

Undankbare Kinder

Vor Generationen verließen tausende Siedler die Erde, auf der Suche nach einer besseren Welt. Offensichtlich hatten Sie damit Erfolg, sonst hätten sie die gigantische Invasionsflotte nicht bauen können, mit der sie Generationen später mit einem klaren Ziel auf die Erde zurasen: Sie wollen den ehemaligen Heimatplaneten zerstören. Da keine vergleichbare Flotte bereitsteht, um diese Streitmacht aufzuhalten, wird ein einziges Schiff ausgeschickt, das die riesigen Schlachtkreuzer vernichten soll. Als Pilot wählt man natürlich Sie, den Spieler, und schickt Sie in über 20 einzelne Kampfmissionen, um die Erde zu retten.



Bodengebundene Roboter wie dieser sind leicht auszumanövrieren.

Dazu steht Ihnen ein äußerst wendiger Gleiter zur Verfügung, den Sie mit verschiedenen Waffensystemen ausbauen können; neben Photonenwerfern sind unter anderem noch Explosivstoffe und extra gemeine Gravitationsbomben vorhanden.

Die Vernichtungswerkzeuge liegen allerdings meist nicht einfach herum – sie werden erst nach dem Zerstören von Gegnern als schwebende Objekte greifbar. Bis hierher wäre Terracide wirklich »nur« ein Descent-Clone. Um sich vom Vorbild abzuheben, spendierten die Programmierer einen weiteren Spielmodus: Immer, wenn Sie ein Schlachtschiff geknackt haben, müssen Sie mit Ihrem Gleiter durch den freien Weltraum zum nächsten Ziel fliegen, das von ganzen Massen aggresiver Roboterdrohnen bewacht wird. Sobald Sie deren Verteidigungsring durchbrochen haben, dringen Sie über ein Schott ins Innere des nächsten Raumschiffs vor und setzen dort Ihr Zerstörungswerk fort.

Technik-Tricks

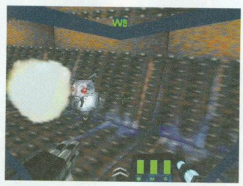
Die Designer richteten ihr Hauptaugenmerk auf 3D-Beschleunigerkarten, um die hohen Anforderungen des Markts zu erfüllen. Auf herkömmlichen PCs wird Terracide zwar auch laufen, die betreffenden Spieler müssen aber auf die grafischen Special-effects verzichten – und von denen gibt es eine Menge.

Durch die Nutzung aller Möglichkeiten moderner Hardware sorgen bilineare Filterung, Anti-Aliasing und in Echtzeit berechnete Lichteffekte für fantastische Umgebungen. Die transparenten Explosionen in SVGA und 16 Bit Farbtiefe machen den Abgang eines Feindes zum Augenschmaus. Der Multiplayer-Modus verspricht sehr interessant zu werden: Bis zu 16 Spieler sollen über IPX-Netzwerk und Internet zusammen, gegeneinander und im Capture-the-flag-Modus spielen können.

(af)



Außerhalb der Großkampfschiffe geben die Fieslinge keine Ruhe.



Diese unscheinbare Drohne wirft mit Bomben.

TERRACIDE – FACTS	
▶ Hersteller:	Eidos
▶ Genre:	Actionspiel
▶ Termin:	2. Quartal '97
▶ Besonderheiten:	Schlachten innnerhalb von Großraumschiffen und im freien Raum; volle Ausnutzung von 3D-Hardware.


MAXi
Sound 64 Home Studio PnP
It sounds like heaven...
• Quadro 3D-Surround Sound
• 4MB WaveROM
• 64-stimmige Polyphonie
• Realtime Multi Effect Processor
• 8 Track Harddisk Recording
• 4-Band Equalizer
• MAXImale Kompatibilität
• Deutsches Softwarepaket
...für himmlische DM 419,00
Empfohlener MAXi preis
PC XTREME TESTSIEGER
PC XTREME 2/97: "Das herausragendste Merkmal ist die Bearbeitung digitaler Klänge in Echtzeit." "Über die mitgelieferte Software steuern Sie die räumliche Einstellung des Ortes der Tonquelle so erhalten Sie immer beste Ergebnisse." "Auch die Audiospuren älterer Spiele lassen sich so manipulieren, daß Sie denken, das Spiel wäre auf Surround- und Raumklang ausgelegt."
"Fazit: "Die geniale Surround-Option läßt alle Spielerherzen höher schlagen. Hervorragende Midi-Qualität und die Bearbeitung von Samples in Echtzeit heben die Karte auf den ersten Platz." -90Punkte-
(Testsieger!)
MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE
MPC3 Multimedia PC
Internet PHONE
GUILLEMOT International GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Tel.: 0211/33 800-0
Fax.: 0211/33 80020
LOGICOSOFTWARE SA • CP 126 •
Chemin des Paleyres, 5
1000 Lausanne 19
Tel.: 21/616 52 12
Fax.: 21/616 53 17
GUILLEMOT INTERNATIONAL
Erhältlich im Computer-Fachhandel und bei KARSTADT
Inhalt und technische Daten können Änderungen unterliegen. Alle genannten Marken sind eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer.



Preview: Isnogud

Bleib auf dem Teppich

Um bei einem abgegriffenen Thema wie Jump-and-run doch noch Aufmerksamkeit beim Publikum zu erregen, bemüht die französische Firma Microids eine bekannte Comicfigur: Isnogud.



Vorsicht Schlange: Während große Gegner mit Juwelen und anderen Wurfgeschossen aus dem Weg geräumt werden können, entgeht man Spinnen oder Schlangen nur hüpfenderweise.

René Goscinny, der 1977 verstorbene Miterfinder und Texter der unnachahmlichen Asterix-Comics, entwickelte 1962 zusammen mit dem Zeichner Jean Tabary den orientalischen Teppichflieger Isnogud. Der gleichermaßen faule wie schurkische Held trachtet darin ebenso hartnäckig wie erfolglos nach dem Thron des Kalifen. Auch 1997 hat er dieses Ziel noch nicht aufgegeben, denn in der jüngsten Plattform-Hüpferei der französischen Softwareschmiede Microids sollen Sie Isnogud helfen, Kalif zu werden.

Die Palastrevolution erfordert allerdings kein strategisches Denken. Auch seine logischen Fähigkeiten kann der PC-Spieler hier vernachlässigen, denn »Isnogud« erfordert einzig flinke Finger und gutes Reaktionsvermögen, um den Palastwachen, der fliegenden Teppichpolizei und so manchem Getier auszuweichen.

Wie seit »Donkey Kong« üblich, sind unterwegs eine Menge Münzen und Extras einzusammeln, die Isnogud in der Regel dazu verwenden kann, auftauchende Gegner zu bewerfen. Allerdings braucht er zwei bis drei Treffer, bevor sich eine heranstürmende Wache in Luft auflöst oder von der Plattform fällt – hier sind schon sehr gute Reflexe erforderlich, um schmerzhafte Zusammenstöße, die Lebensenergie kosten, zu vermeiden.



Der Weg ist das Ziel: Bei den phantasievoll gemalten Hintergründen fragt sich Isnogud oft, wo eigentlich der Weg verläuft, was noch Plattform ist und was nur Hintergrundgrafik.

Nur für flinke Finger

Überhaupt werden sehr hohe Ansprüche an den Spieler gestellt, um im knapp gesetzten Zeitlimit die erforderliche Anzahl von Goodies zu ergattern. Und dabei hat das Spiel eine Altersfreigabe (USK) von 6 Jahren. Aber in dem Alter sind ja Reflexe und Fingerfertigkeit noch frisch und unverbraucht.

Ausgesprochene Jump-and-run-Fans, die hohe Erwartungen bezüglich Gameplay, Scrolling, Animation und Sound hegen, werden von der uns vorliegenden Betaversion von Isnogud bitter enttäuscht: Ob unter DOS oder Windows 95, die Grafik ruckelt gelegentlich und die Spielfigur legt selbst auf einem Pentium öfter mal eine kurze Denkpause ein, wenn das Programm nachlädt. So etwas wirkt tödlich bei einem Geschicklichkeitsspiel und sollte für die Verkaufsversion dringend noch abgestellt werden.

Laut Hersteller erfordert Isnogud einen 486 DX2/66 und besitzt eine idiotensichere Installationsroutine. Dennoch weigerte sich das Spiel auf drei von vier Redaktionsrechnern, den Dienst aufzunehmen. Obendrein offenbarte das Gameplay noch zahlreiche Schwächen: So werden in der Grafik zum Beispiel Treppen gezeigt, auf die man gar nicht springen kann.

Bei schwereren Spielstufen geht dem guten Isnogud die Zeit so schnell aus, daß man auch nach langer Übung und bei bestem Timing die Schwierigkeiten des Levels kaum schaffen kann. Hier haben die Entwickler noch diebisch viel Kleinarbeit zu erledigen, bevor sie den sympathischen Schurken Isnogud auf die endgültige Plattform stellen. Und hoffentlich werden es dann mehr als die bisherigen 14 Levels sein, denn 69 Mark wären dafür schon ein Heidengeld. (rm)



▲ Schwierig: Selbst auf leichtester Spielstufe und im Level 1 taucht mancher Gegner derart schnell auf, daß es die Reflexe überfordert. Da hilft nur üben, üben, üben, bis man das immer gleich ablaufende Spielgeschehen beherrscht.



Und hopp: Isnogud ahmt klassische Jump-and-runs nach, ohne aber die heute übliche Qualität zu erreichen.

ISNOGUD – FACTS

- **Hersteller:** Microids
- **Genre:** Geschicklichkeitsspiel
- **Termin:** 2. Quartal 1997
- **Besonderheiten:** Das offizielle Spiel zum Isnogud-Comic von René Goscinny.

GRAND PRIX DER GUTEN KARTEN



Ob Schumi auf Damon Hills Hausstrecke eine Chance hat?

Psygnosis greift zu den Sternen. Bislang gilt »Grand Prix 2« als Maß aller Formel-1-Dinge am PC. Unter voller Direct-3D-Ausnutzung wollen sich nun die Engländer an die Spitze setzen.



Der Stadtkurs von Monte Carlo stellt traditionell die höchsten Anforderungen an Fahrer und Hardware.

Das digitale Fernsehen ist in Deutschland auf dem Vormarsch. Bei Leo Kirchs DF1 können Sie bereits heute in Formel-1-Übertragungen zwischen sechs unterschiedlichen Blickwinkeln während des Rennens hin- und herschalten. Das ist bei PC-Rennsimulationen schon seit Jahren Standard. Den flüssigeren Bildaufbau hat das TV dem Computer bislang aber immer noch voraus. Unter Ausnutzung von 3D-Beschleunigerkarten will Psygnosis auch diese Bastion einnehmen.

Formel 1 nach Mass

Das letzte Jahr war für deutsche Formel-1-Fans nicht gerade das erfreulichste. Wie rosig erschien dagegen noch alles in 1995, als »Uns-Schumi« zum zweiten Mal den Weltmeistertitel holen konnte. Glücklicherweise sicherte sich Psygnosis just für »Formel 1« die Rechte für diese Königssaison. Gut ein halbes Jahr nach den PlayStation-Boliden dürfen Sie am PC die Boxengasse verlassen und an den Start rollen. Dazu heuern Sie bei einem der 17 Teams von damals an, mit dem Sie sich an die Weltspitze katapultieren wollen. 35 Konkurrenzfahrer versuchen genau das gleiche. Um nicht nur mit deren Heckspoilern Bekanntschaft zu machen, sollten Sie sich auf die individuellen Eigenschaften der Mitbewerber einstellen. Jeder Pilot verfolgt eine andere Strategie, die an das Verhalten der Originale angelehnt ist. Sämtliche Aktionen werden von einem digitalen Reporter kommentiert. Für die deutsche Version konnten die Engländer Jochen Mass gewinnen. Damit die Statements des prominenten Altmeisters nicht immer gleich klingen, mußte er dieselben Ereignisse in unterschiedlichen Betonungen und Formulierungen aufnehmen. Alles in allem umfassen die Kommentare eine reine Sprechdauer von über einer Stunde.



Manchmal hat die Werbung doch recht: Red Bull verleiht, so wie es hier aussieht, tatsächlich Flügel!

Hohe Aufläsung – hohes Tempo?

Einer der Gründe, warum »Grand Prix 2« so erfolgreich war, ist der fast grenzenlos variable Schwierigkeitsgrad. Ohne Brems- und Lenkhilfen übersteht der willige Einsteiger nicht mal die erste Kurve in einem empfindlichen Formel-1-Wagen. Die Psygnosis-Entwickler sind deshalb noch einen ganzen Schritt weiter gegangen als Microprose. Wem die komplexe Fahrphysik zuwider ist, kann sich auf den Arcade-Modus stürzen. Als Strafe für den gemiedenen Realismus erwarten Sie aber die altbekannten Checkpunkte, die Sie innerhalb eines Zeitlimits passieren müssen. Alle diese Features finden Sie auch in der PlayStation-Version. Am PC ist die Konkurrenz ungleich härter, weshalb die Grafik kräftig verbessert wurde. Mit bis zu 800 mal 600 Pixel düsen Sie über die Piste. Dabei besteht jeder Rennkurs aus 60 000 bis 90 000 Polygonen. Weil sich Psygnosis fest vorgenommen hat, ihre Formel 1 unter Windows 95 und Direct 3D stattfinden zu lassen (und das ehrgeizige Projekt verfolgt, mit diesen Vorgaben eine Bildrate von 30 Frames pro Sekunde zu erreichen), setzen die Macher voll auf Beschleunigerkarten. Als Low-end-Konfiguration wird eine Matrox Mystique empfohlen, volle Details mit Filtering und Perspektivenkorrektur sollen auf Karten mit 3dfx-Chipsatz erreicht werden. Für diese Preview sind wir mit der Betaversion, der Orchid Righteous (mit besagtem 3dfx-Chip) und einem Pentium/120 durch Monaco gebraust und haben noch ein leichtes Ruckeln sowie ein, zwei kleinere Grafikfehler bemerkt. Doch bis zur Endversion im April wird noch weiter am Feintuning gewerkelt. Wir lassen auf jeden Fall schon mal die Motoren warmlaufen und erwarten den Test für die nächste Ausgabe. (mic)

FORMEL 1 – FACTS

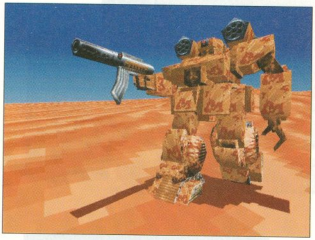
- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Ende April '97
- **Besonderheiten:** Unterstützung aller gängigen 3D-Beschleunigerkarten; komplette Formel-1-Saison 1995; Kommentare von Jochen Mass.

“Verlockende Technologie, überragender Service — wieviel mehr kann sich ein PC-User wünschen?”



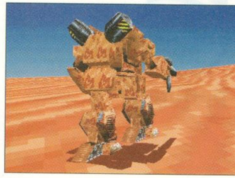


HEAVY GEAR



Von wegen Kernfusion: Die Kampfroboter in Heavy Gear werden mit herkömmlichen Verbrennungsmotoren in Gang gebracht.

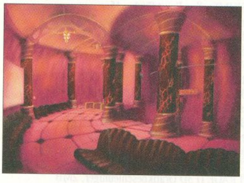
Mech-Fans aufgepaßt: Nach der MechWarrior-Reihe von FASA hat Activision im Januar auch das Rollenspielsystem »Heavy Gear« von Dream Pod 9 lizenziert. Im Vergleich zu den riesigen, waffenstarrenden Kampfmaschinen des Vorbilds machen sich die Exoskelette von Heavy Gear mit ihren Verbrennungsmotoren etwas mickrig aus. Dafür wirken sie durch die einfachere Technologie für heutige Verhältnisse weitaus realistischer. Das Programm wird eine verbesserte Version der MechWarrior-Engine einsetzen, die eine größere Aktionsvielfalt ermöglichen soll: Waffen etwa sind nicht fest am Körper installiert, sondern werden in der Hand gehalten und lassen sich jederzeit wechseln. Um in Deckung zu gehen, knien Sie sich im Kampfanzug hin oder legen sich flach auf den Boden. Handgranaten werden nicht abgefeuert, sondern geworfen. Gegen Ende des Jahres soll das Spiel fertig sein. (af)



HEAVY GEAR – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Mech-Simulation
- **Termin:** 4. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Große Bewegungsfreiheit; verbesserte Grafik-Engine; eigenes Sourcebook zur Erweiterung des Rollenspielsystems.

ZORK: GRAND INQUISITOR



GRAND INQUISITOR – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Sehenswerte Grafiken; Verknüpfung »historischer« und neuer Begebenheiten aus den verschiedenen Zork-Spielen.

Die traditionsreiche Reihe von Zork-Adventures bekommt wieder Nachwuchs: Die aus »Zork: Nemesis« bekannte Grafik-Engine »Z-Vision« versetzt Sie nochmals in das »Great Underground Empire«. Seine Einwohner sollen aus dem dunklen Zeitalter befreit werden. Der Großinquisitor des Königreichs hat den Einsatz jedweder Magie verboten, um die Untertanen besser kontrollieren zu können und seine eigene Unfähigkeit zu verschleiern. Also reisen Sie durch die Zeit in einige der historischen Abschnitte von Zork, um die drei magischen Schätze des Landes wiederherzustellen. Für diese Aufgabe wird das Interface des Spiels etwas aufpoliert. Unter anderem sollen neue Funktionen das erneute Aufsuchen bereits bekannter Gebiete erleichtern. Außerdem wird noch mehr Wert auf die Interaktion mit der Umgebung und mit den Charakteren im Spiel gelegt. (af)



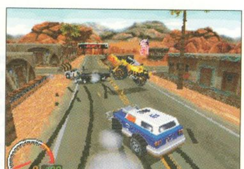
Der Nachfolger von Zork: Nemesis besticht durch phantasievolle, sehr detailreiche Grafiken.

CARMAGEDDON



Mit Vollgas durch die Mitte: Heftige Kollisionen füllen das Punktekonto und erfreuen das Auge.

Den Weltuntergang beschwört SCI nicht gerade herauf. Aber in »Carmageddon« drängt sich doch der Gedanke an ein verfrühtes Ableben immer wieder einmal in den Vordergrund. In 36 Rennen müssen Sie sich als König der Massenkarambolage erweisen. Die Kurse sind nicht nur mit Loopings und Sprungschanzen gespickt, sondern wimmeln von Gegnern. Denen geht es weniger um eine gute Plazierung als um möglichst spektakuläre Kollisionen. Dafür arbeiten auch schon mal zwei Konkurrenten zusammen, um einen dritten über die Böschung zu schubsen. Die so verdienten Bonuspunkte werden in Reparaturen und neue Waffensysteme investiert. Unter der Wasseroberfläche oder in versteckten Sackgassen finden sich zahlreiche Bonusgegenstände und hydrantenähnliche Roboter, die beim Darüberfahren das Punktekonto kräftig anschwellen lassen. (mic)

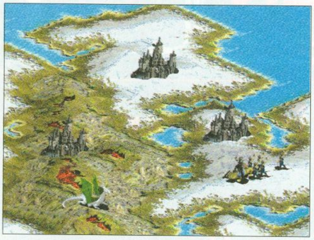


CARMAGEDDON – FACTS

- **Hersteller:** SCI
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Ende Mai '97
- **Besonderheiten:** Extrapunkte für sehenswerte Karambolagen; gegnerische Fahrzeuge lassen sich stehlen; realistisch berechnete Unfälle.

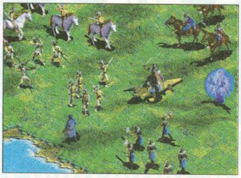

NETVASION
Das ultimative Online-Game von metronet
14.- 23. April 1997
MEGA PREISE FÜR DIE COOLSTEN CYBER-NAUTEN!
Wir schreiben das Jahr 2065.
Eine fremde Macht namens DARX versucht, mit Killerviren im Internet die Weltherrschaft an sich zu reißen.
DARX
Die besten Hacker, FREEX genannt, verteidigen Site by Site die virtuelle Freiheit gegen die DARX.
FREEX
Beim Wettlauf gegen die Zeit kommt es auf DICH an!
Als Belohnung sind Preise im Wert von über 20.000 DM ausgesetzt!
JETZT KOSTENLOS REGISTRIEREN!
www.metronet.de
und an allen Metronet-Stations bei Kaufhof und Horten.

LORDS OF MAGIC



Auf der strategischen Karte stellt sich Ihnen ein unangenehm fauchender Drache entgegen.

An die »Lords of the Realm«-Saga angelehnt, versetzt Sie »Lords of Magic« in eine mittelalterlich anmutende Fantasywelt. Auf der anfänglich noch schwarzen Karte ziehen Ihre Heere durch die Lande und klären das Gebiet nach und nach auf. Natürlich bleiben Ihre Mannen nicht allein: Fremde Armeen, fruchtbare Städte und finstere Monster bevölkern das Reich. Nicht nur die üblichen Ritter, Lanzenträger oder Bogenschützen, sondern auch Märchenwesen wie Minotauren, Drachenreiter oder Einhörner treten gegeneinander an. In schönster »Populous«-Manier setzen Magier Vulkane und andere Naturschönheiten in die isometrische Landschaft oder brennen der Konkurrenz einen Feuerball auf den Pelz. Erobern Sie eine Ortschaft, dürfen hier neue Märchentruppen rekrutiert werden. Bei Kämpfen marschieren ihre Heroen in farbenfroher SVGA-Grafik über das Schlachtfeld. (md)



LORDS OF MAGIC – FACTS

- **Hersteller:** Impressions
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Zahlreiche Zaubersprüche; isometrische Ansicht; taktische Kämpfe; Städteverwaltung.

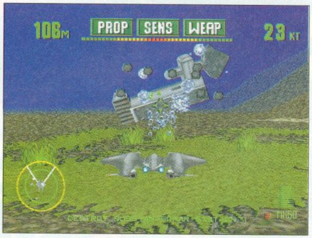
TIGERSHARK



TIGERSHARK – FACTS

- **Hersteller:** GT Interactive
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Über- und Unterwasserkampf; sehr große 3D-Objekte; Pentium-, MMX- und 3Dfx-Version in einem.

In ferner Zukunft wird ein Teil des Energiebedarfs von unterseeischen, geothermischen Generatoren gedeckt. Daß diese aber die Erdkruste destabilisieren, wollen einige Großmächte nicht einsehen. Ein typischer amerikanischer Held wird in den Prototyp eines Kampf-U-Boots gesetzt und soll die Katastrophe mit Waffengewalt und der Unterstützung einiger Wissenschaftler verhindern. Mit allen gängigen Eingabegeräten steuern Sie Ihr Gefährt »Tigershark« unter und über Wasser und heizen den Betonköpfen ordentlich ein. Dazu stehen Ihnen Laser, Torpedos, Maschinengewehre und andere Waffen zur Verfügung. Auf Knopfdruck wird das nächstgelegene Ziel für den Einsatz von Lenkraketen markiert. Als besonderes Extra werden auf der Spiel-CD neben der Pentium-Version noch je eine an MMX-Rechner und 3Dfx-Karten angepaßte Variante mitgeliefert, die alle SVGA bieten. (af)



Diese Unterwasser-Sonarstation warnt nach ihrer Zerstörung keinen der russischen Verteidiger mehr.

WRECKING CREW



Vollgas durch die Innenstadt: Wrecking Crew schlägt in die gleiche Kerbe wie Speed Racer und Wacky Wheels.

Was passiert, wenn sich ein Rudel Verkehrsrowdys in einer menschenleeren Innenstadt ordentlich sortiert aufstellt? Richtig, ein Autorennen. In »Wrecking Crew« sitzen verrohte Omas, irre Wissenschaftler und rotzfreche Gören hinter dem Steuer von Comic-Autos und rasen über kurvenreiche und mit Kreuzungen gespickte Strecken. Damit nicht nur das fahrerische Talent über die Plazierung entscheidet, verfügt jeder der Bruchpiloten über Waffen wie beispielsweise Schneidbrenner oder Maschinengewehr, um die Konkurrenten zu verlangsamen. Einige auf der Strecke verteilte Gegenstände wirken zusätzlich auf den Rennverlauf ein. Wer genug Zeit hat, kann sich auf die Suche nach Bonusräumen und Abkürzungen begeben, die auf der eingeblendeten Karte nicht leicht zu sehen sind. Bis zu vier Spieler werden im Multiplayer-Modus aufeinander losgelassen. (af)



WRECKING CREW – FACTS

- **Hersteller:** Konami
- **Genre:** Action-Rennspiel
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Schnelle Grafik; witzige Angriffe zum Bremsen der Gegner; komplexe Streckenführung mit Abkürzungen.

1569 S

Der 1569 S (TCO) bietet einen fairen Kompromiß zwischen Arbeitsfläche, Platzbedarf und Preis. „...er bestand die Computerbild Strahlungsmessung mit Bravour. Der günstige Preis brachte CTX den Sieg in der Preis-Leistungswertung.“ (CB 1/97).



1785 XE/XA

Die X-Serie hebt sich durch ihr eigenständiges Design ab. Sie ist mit Diamondtronröhre (XA) und BNC- Anschluss (XE/XA) für den anspruchsvollen und professionellen Anwender im Bereich CAD/ CAM/ DTP gedacht. Als weitere Ausstattungsmerkmale bietet sie 85 kHz Bildwiederholrate, 0,26 mm Lochmaske, 1280 x 1024 mit 75 Hz, sowie OSD, Plug and Play und TCO 92.



2185 XE

„Ein großes Bild zum kleinen Preis“ so beschreibt die PC-Direkt den 2185 XE (EX 900) in Ihrer Ausgabe 12/96. In einem umfassenden OnScreen-Menü lassen sich vom Anwender so ziemlich alle Funktionen zur Bildqualität und -geometrie einstellen. Bei einer Auflösung von 1280 x 1024 wird eine Bildwiederholfrequenz von 80 Hz erreicht. Für den DTP und CAD/CAM-Bereich eine preiswerte Lösung bei der auf Austattungsmerkmale wie Plug & Play, BNC-Anschluss, CE und TCO 92 nicht verzichtet werden muss.



CTX Händler erfahren Sie bei folgenden Distributoren, oder direkt bei:

CTX Computer GmbH
Forum 1
Forumstraße 10a
41468 Neuss
Tel: 02131/ 34 99 15
Fax: 02131/ 34 99 11

CTT-Computertechnik
81825 München
Tel: 089/ 4 20 90 00
Fax: 089/ 4 20 90 099

ETC-Computer
47807 Krefeld
Tel: 02151/ 39 11 22
Fax: 02151/ 39 11 99

FSE Computer
66953 Pirmasens
Tel: 06331/ 5 38-0
Fax: 06331/ 5 38-1 69

INGRAM MICRO
85521 Ottobrunn
Tel: 089/ 60 80 1-0
Fax: 089/ 60 80 1-190

more! Computer GmbH
13581 Berlin-Spandau
Tel: 030/ 35 19 74-0
Fax: 030/ 35 19 74-30

Ocean Computer
30165 Hannover
Tel: 0511/ 3 58 02-0
Fax: 0511/ 3 52 35 75

Yeong Yang
20539 Hamburg
Tel: 040/ 78 04 61-0
Fax: 040/ 78 04 61-11

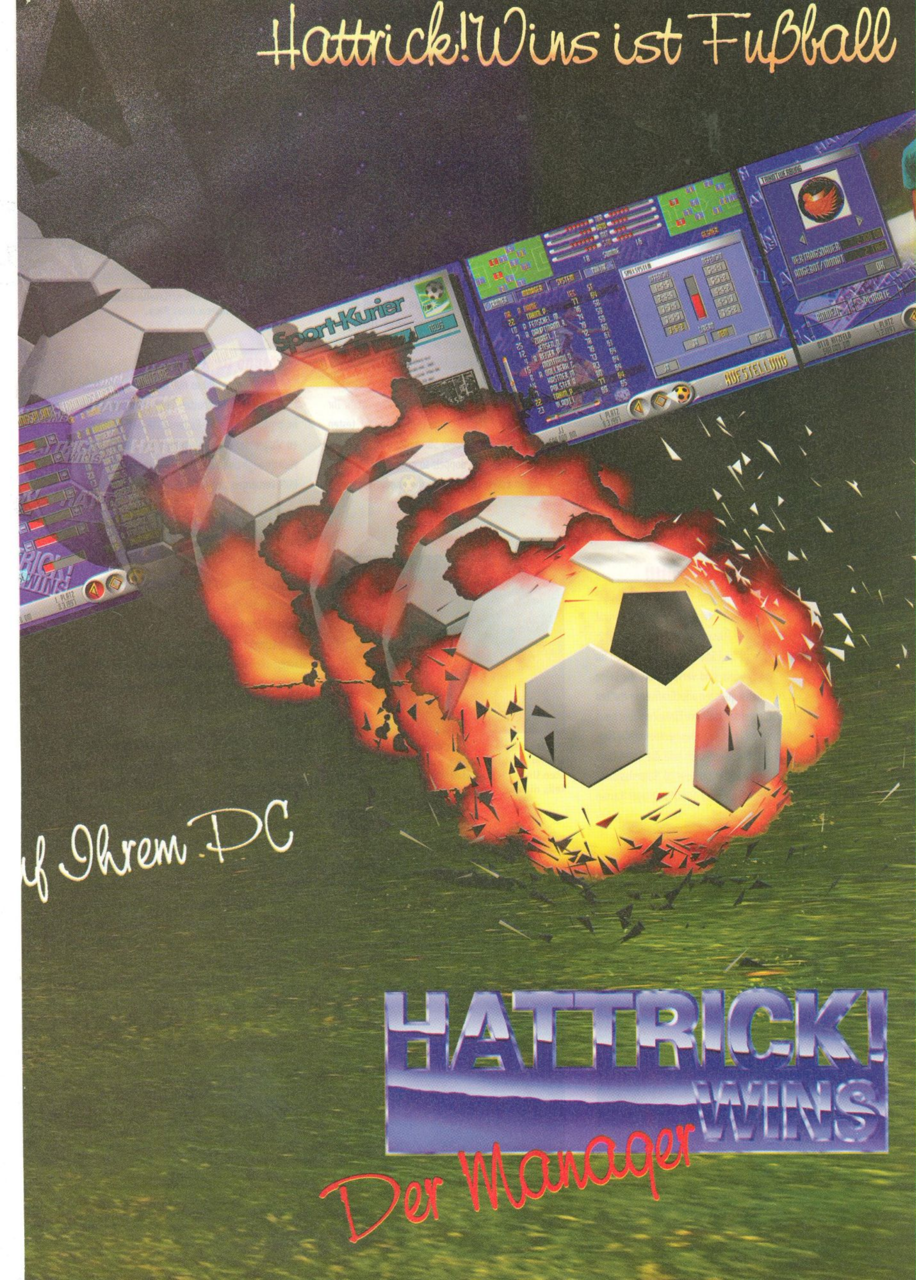
für die Schweiz:
Primelco AG
CH-6342 Baar 2
Tel: 0041/ 41/ 7 67 01-70
Fax: 0041/ 41/ 7 67 01-79

für Österreich:
Monitor GmbH
A-1130 Wien
Tel: 0043/ 1/ 8 77 04 86
Fax: 0043/ 1/ 8 77 46 99

CTX
a view to the Future

bm&p werbung


Fußball ist Faszination
HATTRICK!
WINS
TEAM
ZENTRALE
Demnächst au
Ikarion Software GmbH
Bahnhofstr.18-20
D-52064 Aachen
Tel: 0241/470150
Fax: 0241/4701525
Internet: http//www.ikarion.com
E-Mail:info@ikarion.com
Exklusiver Vertrieb: KINGSOFT (Tel. 02408-9410)


Hattrick! Wins ist Fußball
Sport-Kurier
f Ihrem PC
HATTRICK!
WINS
Der Manager





Die Designer von Empire vermessen für Timeshock so genau wie nur möglich Rampen und andere Objekte von echten Flippern.

Tilt!

Was kommt nach »Pro Pinball: The Web« ? Natürlich »Pro Binball – Timeshock!«. Empires High-end-Flipperspektaktel wartet mit etlichen Gimmicks und Ausstattungsmerkmalen auf, die den Realismus auf dem Monitor in ungeahnte Höhen schrauben sollen. Durch mindestens vier Zeitzonen (vier Tische) führt Sie die Suche nach dem »Time Crystal«. Ballphysik und -geräusche sollen denen einer echten Kugel in nichts nachstehen. Angeblich wird sich nicht nur der Tisch in der Kugel spiegeln, sondern diese soll wiederum von dem polierten Untergrund reflektiert werden. Für entsprechend leistungsfähige PCs steht eine Auflösung von 1600 mal 1200 Punkten in True-Color zur Verfügung. Wenn Ihr Rechner dabei in die Knie geht, testen Sie einfach 640 mal 480 in 256 Farben. Die Soundeffekte präsentieren sich in Dolby Surround, und 34 eigens komponierte Melodien sorgen für Kurzweil während des Spiels. Das Dot-Feld ist doppelt so groß wie noch beim Vorgänger, und mit einer Zoom-Funktion können Sie sich die letzten Ecken des Flippers anschauen. Timeshock soll noch im zweiten Quartal erscheinen.



Lichtet den Nebel: die offizielle Lösung zu DSA3 – Schatten über Riva.

Lösung über Riva

Von Attic/FanPro gibt es nun für rund 25 Mark ein Lösungsbuch zu »Schatten über Riva«. Wenn Sie im dritten Teil der PC-Rollenspiele zum »Schwarzen Auge« feststecken, helfen ein ausführlicher Walkthrough und detaillierte Karten. Auf einer CD-ROM verbergen sich weitere Informationen.

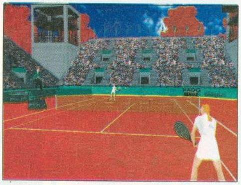
Aktuell

Auf zum Gegenangriff!

Im Vertrauen auf eine vom Hauptprogramm »C&C: Alarmstufe Rot« begeisterte Fangemeinde kommt dieser Tage eine Missions-CD namens »C&C 2: Gegenangriff« in die Läden. Je acht Missionen für Alliierte und Sowjets sind versprochen, die keine neuen Zwischensequenzen oder Grafiken enthalten sollen. Dafür werden mehrere Einheiten über neue Fähigkeiten verfügen, so sollen herkömmliche Panzer Tesla-Lichtblitze abfeuern und die Ernte-Lkws bewaffnet sein. Außer auf die 16 Solomissionen dürfen sich Fans auf rund 100 Multiplayer-Karten freuen. Da es Virgin nicht geschafft hat, uns rechtzeitig eine Testversion zukommen zu lassen, sollten Sie auf jeden Fall unseren Bericht in der nächsten Ausgabe abwarten: Ein tolles Hauptprogramm garantiert nicht automatisch für ein tolles Add-on.



Neu in der Alarmstufe-Rot-Missions-CD: Panzer feuern wie eine Tesla-Spule.



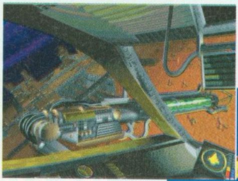
Die Matches von »Great Courts 3« führen Sie, wie im richtigen Leben, auf die verschiedensten Untergründe. Hallenturniere fehlen ebenfalls nicht.

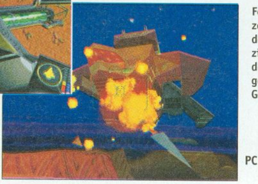
Advantage Blue Byte

Neues aus Mülheim: Der dritte Teil der erfolgreichen »Great Courts«-Tennissimulation ist zur Zeit für den PC in Arbeit. Die beiden Vorgänger waren seinerzeit auf 16-Bit-Computern wie dem Atari ST oder in der erstklassigen Konsolenumsetzung »Jimmy Connors Tennis« für das Super Nintendo sehr erfolgreich. Das lag nicht zuletzt an der hervorragenden Steuerung, die dem Spieler schon nach wenigen Ballwechseln in Fleisch und Blut überging. Die neueste Variante soll eine generalüberholte Grafik besitzen, die, man lese und staune, auf der Engine von »Extreme Assault« basiert. Als Erscheinungstermin wird dieser Herbst anvisiert.

Osiris im All

Etwas merkwürdig mutet die Hintergrundgeschichte von Gremlins »Sandwarriors« an. Auf dem Planeten Tawy kämpfen zwei Völker um das Recht, ihre Siedlungen errichten zu dürfen. Die beiden sind nicht irgendwelche Sippen, sondern die Dynastien Horus und Set, bekannt aus der ägyptischen Mythologie. Ein paar Anleihen macht das Programm beim alten »Wing Commander« – Sie kämpfen sich als einfacher Soldat die Rangleiter hinauf und nehmen so in immer ausgefeilteren Schiffen Platz. Davon gibt es insgesamt 20 Typen, die mit zehn unterschiedlichen Waffen bestückt werden dürfen. In höheren Missionen gehen Sie mit einem Geschwader aus 15 Maschinen in den Kampf gegen die feindliche Dynastie. 30 Missionen gilt es in einem großen Areal mit zahlreichen Objekten wie mächtigen Mutterschiffen zu erfüllen. Wenn Anubis uns gnädig ist, lesen Sie den Test in der nächsten Ausgabe.





Feuer frei! Mit zehn verschiedenen Waffen ziehen Sie in den Kampf gegen riesige Gegner.

SPIEL SUCHT KÄUFER!

KONTAKT-HOTLINE

FAX 0721/97224-24

Internet: http://
www.cdv.de



Logikspaß & Brettspiele Vol.2

Intelligenter Spielspaß für Ihren PC. Mehr als 870 Sharewarespiele, von Klassikern wie Dame oder Schach bis hin zu neuartigen Knobelspielchen, werden Ihre grauen Zellen zum Rauchen bringen!

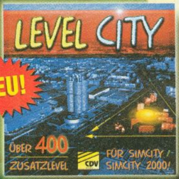
CDR3070 DM 14,95*



Kartenspiele Vol.3

Mit mir können Sie Karten spielen, wann immer Sie wollen. Skat, Blackjack, (Strip-)Poker... ich habe Ihnen einiges zu bieten! *Insges. über 310 x Top-Shareware!*

CDR3027 DM 14,95*



Level City

Suche erfahrenen Städteplaner mit Führungsqualitäten, der auch bei Verkehrsproblemen od. Feuerkatastrophen nicht gleich den Kopf verliert! *Mehr als 400 Zusatzlevel für Sim City und Sim City 2000!*

CDR3069 DM 19,95*

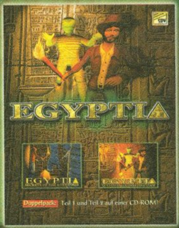


Level Alert

Wenn Sie C&C2 schon längst gelöst haben oder keinen Spaß mehr mit den mitgelieferten Multiplayerleveln haben, wird es Zeit für diese CD: *Über 200 brandneue Multi-/Single-player-Level für C&C2* (engl./deutsch) stehen zur freien Auswahl!

CDR3063 DM 19,95*

Test in SharePlay 2/97:
"Gubble ist wunderschön animiert, sehr ansehlich dreidimensional in Szene gesetzt und bietet endlich einmal eine ganz neue Idee."



Egyptia

Erforschen Sie die geheimnisvollen Pyramiden Ägyptens! Nur mit viel Geschick und Verstand wird es Ihnen gelingen, die mysteriösen Rätsel zu bewältigen und das Gold des Pharaos zu finden!

60 Level voller Spaß und Spannung

Teil 1 und Teil 2 auf einer CD-ROM!

CDR3061 DM 49,95*



Gubble

Das total verrückte Schrauben-Spiel! Springen Sie auf Schraubenzieher und andere Werkzeuge, und helfen Sie Gubble, die Schrauben aus allen Plattformen zu entfernen! · *150 Level,* · *10 Welten, gerenderte Grafiken.* · *Auflösung 640x480.*

CDR3062 DM 59,95*

Die erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten! Bringen Sie es vom Schmuddelfilm-Produzenten zum Chef eines Erotik-Konzerns! Als Produzent wählen Sie alle Darsteller persönlich aus und legen jede einzelne Szene (oder besser: Stellung) des Films fest. Als Big Boss vergnügen Sie sich lieber mit Ihrer Sekretärin und überlassen die Arbeit den anderen!



VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN: ENDE MAI'97

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zuzüglich Porto und Verpackung.

CDV Software GmbH

CDV Software GmbH · Postfach 2749 · 76014 Karlsruhe · Diese und weitere Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstraße 17 (gegenüber Breuninger) und MEGABYTE-Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen

KURZ NOTIERT

★★★ **Electronic Arts hat Bullfrogs Unterwasser-Spiel Creation endgültig zu den Akten gelegt. Gerüchten zufolge sollen sich daraufhin Mitglieder des Designteams mit Abwanderungsgedanken befaßt haben.**

★★★ **Commodore lebt – nachdem Escom das marode Unternehmen gekauft hatte und danach selbst pleite ging, hat ein Ex-Escom-Manager sich die Namensrechte gesichert. Unter dem Commodore-Label werden in Europa demnächst eine Reihe von PCs von P/133 bis zu P/200MMX verkauft werden. Vom Amiga fehlt jede Spur.**

★★★ **NEC hat den ersten Vier-Gigabit-RAM-Baustein der Welt entworfen. Der Prototyp kann bis zu 47 Minuten Film, sechs Stunden Ton oder 64 Exemplare von Shakespears gesammelten Werken fassen. Der Chip faßt 256mal mehr Informationen als heutige PC-RAM-Bausteine und soll ab dem Jahr 2000 auf den Markt kommen.**

★★★ **Das Nintendo 64 steht vor der Tür – prompt senkt Sony den Preis für die PlayStation auf 300 Mark. In Deutschland wird die 64-Bit-Konsole seit dem 1. März ausgeliefert. Bis Ende des Monats sollen voraussichtlich 150 000 Einheiten den Besitzer gewechselt haben.**

★★★ **Microsoft knows Games: Der Softwareriese hat einen Langzeitvertrag mit Digital Anvil, der neuen Firma von Chris und Erin Roberts (Wing Commander, Privateer) abgeschlossen. Außerdem wird Microsoft Teilhaber der Spielefirma.**

★★★ **Auch Intel bietet nun CPU-Upgrades auf den neuen MMX-Chip an. Die Overdrive-Prozessoren machen für rund 650 Mark aus einem Pentium mit 75 oder 90 MHz einen MMX-Pentium 125 beziehungsweise 150. Ein P/100 kann für circa 800 Mark zum P/166MMX aufgerüstet werden.**

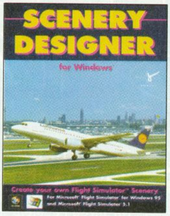
★★★ **Pixar Studios (Toy Story) und die Walt Disney Company haben einen Vertrag über fünf weitere Filme abgeschlossen, die in den nächsten zehn Jahren produziert werden sollen. Für Hollywood ungewöhnlich: Disney erhält nur 50 Prozent der Gewinne aus den Filmen, der Rest geht an Pixar.**

★★★ **Ein Faxgerät für umsonst: Free-Fax bietet Ihnen ein kostenloses Faxgerät für daheim an. Der kleine Haken: Sie erhalten täglich ein Werbefax, über das der Service finanziert wird. Anträge gibt es per Fax unter 0130-842-2338.**

★★★ **Computer goes »Akte X«: Hewlett Packard ist der erste offizielle Sponsor der erfolgreichen Mystery-Serie. Wir können also demnächst Mulder und Scully beim Tippen auf einem HP-Laptop zuschauen.**

Über den Wolken ...

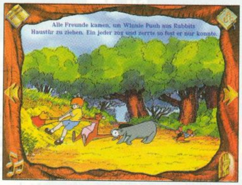
Die Fangemeinde des »Flight Simulators« von Microsoft erfährt eine frische Brise – zur neuen Windows-95-Version gibt es von aerosoft aus Büren-Ahden (www.aerosoft.com) neue Add-ons. Der »Scenery Designer« (rund 90 Mark) erlaubt es, die vorgegebenen Landschaften zu bearbeiten und sogar eigene Szenarien zu gestalten. Dazu dürfen eingescannte Karten benutzt werden, die dann dreidimensional umgebaut werden können. Eine Gebäudebibliothek und der Rhein-Main-Flughafen sind mit dabei. »Airline Flights« (circa 80 Mark) ist eine »Adventuresammlung«, bei der Sie 16 Linien- und Urlaubsflüge wie Paris New York mit der Concorde nachfliegen müssen. Als Hilfsmittel werden die echten Jeppesen-Karten, die auch Piloten im Cockpit verwenden, mitgeliefert. Microsoft schließlich liefert ein »Expansion Pack« (rund 70 Mark) aus, das neue Fluggebiete wie Südkalifornien und neue Übungsflüge und Lektionen enthält.



Die Landebahn im Garten? Der Scenery Designer für den Flight Simulator macht es möglich.

Bilder und Bomben

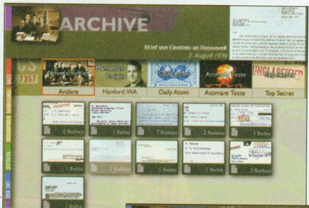
Bill Gates hat vor einiger Zeit damit begonnen, Bildersammlungen wie das Bettman Archiv aufzukaufen und die Nutzungsrechte beziehungsweise die Veröffentlichung der Medien über eine eigene Firma namens Corbis (www.corbis.com) zu regeln. Einige Bilder werden mit Begleittext, Tönen und Videos auf CD gepreßt und komplett übersetzt in Deutschland für rund 90 Mark von Bomico vertrieben. Darunter ist »Die Atombombe«, eine faszinierende multimediale Dokumentation der Entstehungsgeschichte des ersten Kernsprengkörpers. Neben Interviews mit überlebenden Wissenschaftlern und anderen Zeitzeugen, Hunderten von Bildern und einem virtuellen Rundgang durch das ehemalige Forschungszentrum Los Alamos wird auch die Theorie hinter der Waffe erklärt. Im Archiv lagern zahlreiche Briefe und Notizen, darunter Einsteins berühmter Brief an Präsident Roosevelt, in dem er vor der Gefahr einer deutschen Atombombe warnt. Ebenfalls von Corbis stammt »Leben für die Kunst«, die deutsche Version von »A Passion for Art«, die wir Ihnen schon in Ausgabe 10/95 vorgestellt haben. Diese wunderschöne CD nimmt Sie mit in die Privatsammlung des Dr. Barnes, wo Sie über 300 Gemälden von Renoir, Cézanne und Matisse bis ins Detail bewundern können.



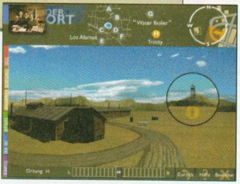
Hilfe! Winnie steckt im Bau seines Hasenfreundes fest und wird von seinen Kollegen mit vereinten Kräften herausgezogen.

Mhhh, Honig!

In den USA feiert Teddybär Winnie the Pooh mit seinen Freunden aus dem Hundert-Morgen-Wald einen zweiten Frühling. Die schon etwas ältere Comicfigur aus dem Hause Disney schlägt mit ihrem Knuddelcharme kleine und große Kinder in ihren Bann. Nach dem interaktiven Filmbuch zu »Toy Story« gibt es bei Disney Interactive für rund 100 Mark die Abenteuer von »Winnie Pooh und dem Honigbaum«. Darin begleitet man den Bären auf seinen Abenteuern im Wald. Diese können am Stück angeschaut werden, man darf aber auch in den einzelnen Bildern herumklicken und witzige Animationen auslösen. Die CD enthält eine Version für Windows 95, Windows 3.1 und den Mac, die Geschichte ist sowohl in Deutsch als auch in Englisch auf der Scheibe. **(ra)**



Im Archiv von »Die Atombombe« lesen Sie viele, ehemals als geheim klassifizierte, Dokumente.



Bei einer Wanderung durch die Forschungsstadt Los Alamos gibt es an wichtigen Stellen weitere Infos.


DIE NEUE SPACE-WIRTSCHAFTSSIMULATION FÜR PC AUF CD-ROM
GAZILLIONAIRE
Deluxe
Kein interaktiver Spielfilm!
Kein Dolby-Surround-Stereo!
Keine 128bit -Raytracings!
Aber:
Extrem spielbar!
AUCH VON MAGELLAN:
SPLITTERWELTEN
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
ZAPITALISM DELUXE
DIE GALAXIE VON GOGG. DEIN RAUMSCHIFF IST MIT 100-TONNEN LAVALAMPEN BELADEN. VERKAUF' DEINE LADUNG, MACHE COOLEN GEWINN UND VERDIEN' DEINE ERSTE MILLION KUBARS VOR DEINEN KRÖTENGESICHTIGEN, EIDECHSKÖPFIGEN KONKURRENTEN.
KANNST DU DIE WIRTSCHAFTLICHE DOMINANZ IN DER GALAXIS AN DICH REISSEN? O.K., DANN HAST DU, WAS ES BRAUCHT, UM EIN GAZILLIONÄR ZU WERDEN.
Tel: 089 - 614 50 614
Fax 089 - 614 50 610
Händleranfragen erwünscht
Magellan Intertainment
Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen

Wial

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF*	**KD**	**49,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	**DA**	**79,90**
11TH HOUR	KD	19,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA	DA	49,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACES OF THE DEEP	KD	39,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER*	DA	69,90
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AH-64D LONGBOW (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2*	**KD**	**79,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**49,90**
ALIEN TRILOGY	**KD**	**39,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
AREA 51*	**DA**	**69,90**
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	DA	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARYON	DA	39,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	69,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: SHILOH	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	**E**	**39,90**
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	E	49,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: LITTLE THINGIES	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BEDLAM	DA	75,90
BERMUDA SYNDOME	**KD**	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CARRIER STRIKE FORCE	KD	24,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIV NET	E	29,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE: CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	**DA**	**24,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE: C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	**E**	**49,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONSPIRACY	**DA**	**24,90**
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**49,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	39,90

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CREATURES	**KD**	**39,90**
CROW: CITY OF ANGELS	**DA**	**65,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
CRUSADE (Greenwood)	KD	19,90
CRUSADER - NO REMORSE (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
CRUSADER - NO REGRET	**KD**	**39,90**
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS	KD	79,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARKLIGHT CONFLICT*	**KD**	**79,90**
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER PRODUZENT	KD	64,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	DA	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	**DA**	**69,90**
DIABLO	**E**	**39,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINIUM*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	**KD**	**29,90**
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3	**KD**	**75,90**
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	**KD**	**69,90**
EGYPTIA	**DA**	**49,90**
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT*	**KD**	**69,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLEN HAVEN	**KD**	**69,90**
FALLOUT / DOS, WIN95*	**DA**	**69,90**
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	**KD**	**69,90**
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FLYING CORPS	**E**	**39,90**
FORMEL 1*	**DA**	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES: INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	**KD**	**29,90**
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	**KD**	**69,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**DA**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	59,90
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	KD	35,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	**E**	**19,90**
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN*	DA	59,90
GUBBLE	**KD**	**49,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen*	**KD**	**79,90**
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HEXEN	DA	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HÖHLENWELTSAGA	KD	24,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	**KD**	**29,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUMAN RECALL	KD	29,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER*	KD	89,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	79,90
INTERSTATE 76S	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	**KD**	**69,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	**KD**	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
L.A. BLASTER	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST DYNASTY	KD	19,90
LAST RITES*	**KD**	**59,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	**KD**	**79,90**
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**69,90**
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	**KD**	**14,90**
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	**KD**	**69,90**
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	**KD**	**65,90**
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	**KD**	**29,90**
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**79,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	**KD**	**29,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEPHISTO ADVANTAGE 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GIDEON 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	**DA**	**75,90**
MUMMY - TOMB OF THE PHARAO	KD	24,90
MUTANT PENGUINS	DA	59,90
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NATO FIGHTERS -ATF DATA-	KD	39,90
NAVIGO ADVENTURE BOX: KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	**KD**	**39,90**
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME*	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95*	**DA**	**69,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95 *	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)*	KD	69,90
NET: ZONE	DA	59,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	**KD**	**9,90**
NHL 97	KD	79,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT GENERAL I INCL. MAP EDITOR	E	19,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95*	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	**KD**	**39,90**
PHANTASMAGORIA 2 (UPDATEFÄHIG)	DA	79,90
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL DREAMS DELUXE	DA	19,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	**DA**	**15,90**
PRIVATEER 2 - THE DARKENING incl. Lösung	**KD**	**85,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHIC DETECTIVE / WIN 95	DA	14,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RADIX	DA	39,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	**KD**	**59,90**
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	**KD**	**69,90**
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA) 14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN	**E**	**69,90**
ROBOTRON X*	DA	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER	**DA**	**79,90**
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

JETZT GEHT'S RUND !!!

AM 4./5. APRIL RIESEN-ERÖFFNUNGSPARTY

WIAL SHOP/MrGame's DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP/MrGame's NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

Endlich ist es soweit. Wir eröffnen unsere neuen Shops in Darmstadt und Neu Isenburg. Am 4. und 5. April gibt's die Eröffnungsparty mit der absoluten Spaß-Garantie. Euch erwarten Wettbewerbe mit heißen Preisen, Präsentationen, viele Überraschungen, starke Musik und natürlich sagenhafte Eröffnungsangebote. Das dürft Ihr nicht verpassen. Kommt einfach vorbei um mit uns zu feiern und überzeugt Euch von unserem umfangreichen Angebot.

PC-HILFE
0190 - 77 88 88

Wenn ihr Probleme mit eurem PC habt, ruft uns einfach an. Wir helfen euch bei folgenden Problemen:
- Spielelösungen, Tips & Cheats
- Hardware-/Softwareprobleme
- Installations-/Treiberprobleme

Ihr erreicht uns **Montag bis Sonntag zwischen 10 und ca. 22 Uhr.**

Ein Service der MrGame's GmbH in Zusammenarbeit mit der WIAL GmbH; Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHELLSHOCK	DA	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	24,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	KD	29,90
SIM GOLF	KD	69,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	19,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIM TUNES	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SIMPSONS CARTOON STUDIO	**KD**	**65,90**
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADES	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	**DA**	**79,90**
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK	**KD**	**9,90**
SPACE JAM	**DA**	**49,90**
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEEDSTER*	**DA**	**69,90**
SPLITTERWELTEN	KD	54,90
STADT DER VERLORENEN KINDER	**KD**	**75,90**
STAR CONTROL 3	DA	59,90
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STRIKER 96	KD	19,90
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	**DA**	**19,90**
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	**KD**	**35,90**
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	KD	14,90
TEAMCHEF	KD	19,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	DA	75,90
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	DA	99,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL*	**KD**	**75,90**
THEME HOSPITAL SPECIAL EDITION*	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TNN FISHING 96	DA	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL	DA	54,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRIVIAL PURSUIT	**KD**	**69,90**
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	49,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VERSAILLES 1685	KD	69,90
VIKINGS (GT INTERACTIVE)	**KD**	**39,90**
VIRTUA COP / WIN 95	DA	69,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	DA	24,90
VIRTUAL SNOOKER	**DA**	**29,90**
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE*	**DA**	**59,90**
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING ARMADA (EA Classics)	DA	9,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	KD	39,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	E	69,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
X-WING VS. TIE FIGHTER*	**DA**	**79,90**
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**49,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	KD	79,90
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION	**KD**	**29,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**85,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	KD	79,90
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	KD	79,90
KURSBUCH GESUNDHEIT	KD	49,90
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
MUSÉE D' ORSAY	KD	79,90
nTV JAHRESRÜCKBLICK 96	**KD**	**39,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	KD	59,90
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	KD	29,90
WELT DER WUNDER 2	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH UND DER HONIGBAUM (DISNEY)	KD	69,90
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

Titel		Preis
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils		49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils		65,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR		39,90

PC Zubehör

Titel		Preis
ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		109,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**459,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		229,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	199,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

Titel		Preis
ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		19,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	KD	19,90
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80

AFTERLIFE, BAPHOMETS FLUCH, CIVILIZATION 2, **DIABLO**, DIE FUGGER 2, **DSA TRILOGIE**, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, C&C, C&C MISSION, COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT, **PRIVATEER 2**, RIDDLE OF MASTER LU, SCHLEICHFAHRT, SIEDLER II, THE DIG, **TOMB RAIDER**, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WC4, Z UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ANDRETTI RACING	DA	85,90
AREA 51	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	KD	85,90
BATTLE STATIONS*	**DA**	**85,90**
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN	DA	89,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BROKEN HELIX*	**KD**	**99,90**
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
COOL BOARDERS	**KD**	**85,90**
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
CROW: CITY OF ANGELS*	DA	85,90
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
DISRUPTOR	DA	85,90
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FIRO & KLAWD	DA	89,90
FORMEL 1	DA	99,90
GALAXIAN 3	DA	89,90
HARDCORE 4X4	**DA**	**85,90**
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90
JET RAIDER	**DA**	**89,90**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE*	**KD**	**85,90**
LOST VIKINGS 2*	**KD**	**89,90**
MAGIC - THE GATHERING*	**DA**	**89,90**
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	DA	85,90
MYST	KD	85,90
NANOTEK WARRIOR*	**DA**	**85,90**
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	DA	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2*	**KD**	**85,90**
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	DA	89,90
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PLAYER MANAGER	**KD**	**85,90**
PORSCHE CHALLENGE*	**KD**	**95,90**
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	DA	85,90
PROJECT OVERKILL	DA	89,90
RAGING SKIES	KD	99,90
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	DA	85,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SPACE JAM	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUIKODEN	KD	99,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	99,90
TEMPEST X3	DA	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	**DA**	**85,90**
TOMB RAIDER	KD	89,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90
TUNNEL B1	DA	85,90
TWISTED METAL 2	**DA**	**85,90**
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		**299,00**
ACTION REPLAY 1		69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
ANTENNENKABEL		49,90
EURO SCART KABEL (SONY)		69,90
LINK KABEL (SONY)		49,90
MAD CATZ LENKRAD		149,90
MAUS		59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)		49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
NETZKABEL		19,90
JOYPAD		59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG		29,90
PREDATOR LIGHTGUN		69,90
RGB SCART KABEL		29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD		89,90

NINTENDO 64

Titel		Preis
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**399,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
FIFA64 N64*	**DA**	**149,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
NBA HANGTIME N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	**DA**	**139,90**

Special: Spielen im Internet

DER FE



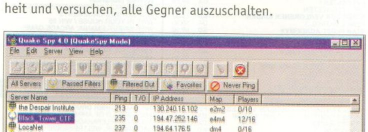
Nie mehr allein – im Internet lauern 24 Stunden am Tag Mitspieler rund um den Globus auf neue Gegner. Dazu laufen hier Spiele, die Sie im Regal Ihres Softwarehändlers niemals zu sehen bekommen.

Sie erinnern sich vielleicht noch: Bereits im letzten Jahr hatten wir Ihnen in der Juli-Ausgabe eine Übersicht der zahlreichen Spiele im Internet gegeben. Diese zählten jedoch überwiegend zum Genre der Online-Rollen- und Abenteuerspiele – an die Grafikpracht von Vollpreisprodukten reichten sie nur selten heran. Meistens zog der Abenteurer darin mehr oder weniger auf eigene Faust durch die Welten und traf sich allenfalls mal mit ein paar Gleichgesinnten zum Plausch.

Inzwischen hat sich einiges geändert. Kaum ein Spiel, das etwas auf sich hält, erscheint noch ohne einen irgendwie gearteten Internetmodus. Selbst die renommierten Spielefirmen scheinen dem permanenten Internet-Hype, der quer durch alle Medien wogt, nicht widerstehen zu können und errichten eigene Mehrspieler-Websites wie Blizzards »battle.net«. Zeit für uns, Ihnen zu berichten, auf welche Arten Sie sich im Netz Gegner suchen können und worauf Sie dabei achten sollten. Dabei darf ein Blick auf die Kosten für das vernetzte Vergnügen natürlich nicht fehlen. Bevor wir in die Zukunft der Online-Spiele sehen, stellen wir Ihnen neun interessante Internetprogramme vor, die wir in der Redaktion genauer unter die Lupe genommen haben.

Alle Mann on line!

Internet ist nicht gleich Internet – die Möglichkeiten, mit Spielern auf der ganzen Welt zu einem zünftigen Match zusammenzukommen, sind vielfältig. Es gibt zwei verschiedene Gruppen von Spielen: Zur ersten zählen solche Programme, mit denen zwei und mehr Spieler ohne Abstriche wie im normalen Spiel per Internet gegeneinander antreten können. Beliebte Vertreter sind beispielsweise »MechWarrior« oder zahlreiche 3D-Action-Spiele, allen voran das mittlerweile indizierte »Quake«. Der Haken an der Sache: Sie benötigen immer die Vollversion des Programms, bevor Sie an eine Online-Partie denken können, die Sie dann noch einmal Geld für die Telefonleitung und den Online-Dienst kostet. Eine Untermenge sind die für das Internet leicht abgewandelten Fassungen von Profispielen. Ein Beispiel dafür ist »Sole Survivor«, eine Variante des beliebten Strategiespiels »Command & Conquer«. Bis zu 50 Spieler kommandieren dabei je eine Einheit und versuchen, alle Gegner auszuschalten.



Komfortabel: Ein Freeware-Utility zeigt Server rund um den Globus, auf denen gerade das indizierte Quake gespielt wird. (ftp.idsoftware.com /idstuff/quakeworld/)

IND IN MEINEM NETZ

Die zweite Gruppe der Internet-Spiele ist der ersten zahlenmäßig noch unterlegen. Hier finden wir Programme wie das Rollenspiel »Meridian 59«, die es nur im Internet gibt, die sich aber in Sachen Präsentation und Gestaltung nicht hinter den Vollpreiskollegen verstecken müssen. Mehr und mehr Softwarefirmen sind mit Volldampf dabei, eigene Server und Inhalte fürs Internetspielen aus dem Boden zu stampfen.

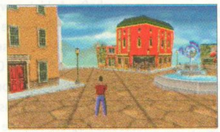


Die Flieger von Air Warrior bekamen in CompuServe ein schmuckes Auswahlmenü spendiert. (GO AIR-WARRIOR)

Technik, die begeistert?

Um Ihnen stundenlanges Herumkonfigurieren abzunehmen, haben Online-Dienste und Einzelanbieter zahlreiche Netzwerke ins Leben gerufen, die problemloses Spielen versprechen. Natürlich schielen sie dabei auch auf Ihren Geldbeutel – es gibt mitunter saftige Aufpreise für eine Mehrspielerpartie. Oft haben die Dienste Profispiele von den Herstellern lizenziert: Sie laden eine modifizierte Fassung den Hauptprogramms herunter, die für den jeweiligen Dienst angepaßt wurde, und können dann auf Mitspielersuche gehen. Beispiele dafür sind etwa Firmen wie E-On (www.e-on.com), TEN (www.ten.net) oder MPlayer (www.mplayer.com). Gegen eine monatliche Grundgebühr plus Stundentarif können Sie weltweite Spielpartner finden. Das Spektrum der unterstützten Spiele ist groß, und oft gibt es als kleinen Bonus noch eigene Internet-only-Spiele, zu denen Sie keine teuren Vollpreisversionen benötigen. Allerdings sind wegen der hohen Kosten nicht alle Anbieter auch für deutsche Spieler geeignet. Manche richten sich explizit an amerikanische Kundschaft, die zwar über einen Internetzugang verfügt, aber ansonsten nicht an einen Online-Dienst angeschlossen sind. Kali (www.kali.com) ist eine Art Großvater der Szene. Im Prinzip täuscht das Programm dem Computer vor, daß die Kollegen aus dem Internet in Wahrheit alle über ein lokales IPX-Netzwerk mit dem heimischen Rechner verbunden seien. Für eine Registrierungsgebühr von rund 30 Dollar spielt man dort zeitlich unbegrenzt.

Dwango (www.dwango.com) und das deutsche Rival Network (www.rivalnet.com) haben eigene Netzwerke aufgebaut, um dem langsamen Internet ein Schnippchen zu schlagen. Die Programmierer waren bislang in einer Zwickmühle: Einerseits wollten sie eine möglichst schöne Grafik- und Klangkulisse erschaffen, andererseits wirft ihnen das Internet mit seinen ungleichmäßigen Zugriffszeiten und Verzögerungen dabei so manchen Knüppel zwischen die Beine. Das liegt daran, daß zwar die Bilder und Geräusche im Client (also dem Programm, das auf Ihrem Rechner läuft) vollständig gespeichert sind, die Steuerbefehle für die einzelnen Objekte wie Flugzeuge oder Schiffe jedoch über das Netz verschickt werden. Wenn dabei ein Datenpaket verloren geht oder verspätet eintrifft, springt möglicherweise das gegnerische Raumschiff unvermittelt von einer Ecke in die andere, oder eine Attacke gegen angreifende Monster geht ins Leere. Mit einem vom Internet abgekoppelten Netzwerk soll gewährleistet werden, daß Sie für Ihr Geld auch wirklich ein ausreichend schnelles Spielvergnügen geboten bekommen. Während Dwango wie schon MPlayer oder TEN eher für amerikanische Spieler geeignet ist, hat das Rival Network einen ersten Einwahlknoten in München eröffnet. Dieser befindet sich zur Zeit in einer Testphase und ist noch kostenfrei. Alle bisher genannten Anbieter haben Spiele wie MechWarrior, Diablo oder das indizierte Quake im Angebot. Sie bieten obendrein noch Chat-Räume oder Schwarze Bretter, auf denen man sich verabreden oder austauschen kann.



So soll es einmal aussehen: INNs Welt mit Sierra-Spielen. (www.inngames.com)

Den reinen Internetspielen hat sich Aries Games (www.ariesgames.com) verschrieben, die unter anderem für Interactive Magic (www.imagicgames.com) das bekannte Air Warrior entwickelt haben. Neben dem Online-Flugsimulator gibt es von Aries auch Rollenspiele, das Strategiespiel »Harpoon Online« und noch einiges mehr. Der Clou: Sehr viele der Spiele sind von Deutschland über AOL und CompuServe zu erreichen, zusätzlich zu den Gebühren der Online-Dienste entstehen Ihnen keine weiteren Kosten. Das kann man von den Schöpfungen von ICI Games (www.icigames.com), die vor



Zweikampf der Giganten: Die MechWars-Liga im PC-Player-Forum auf CompuServe. (GO PCPLAYER)

kurzem mit Interactive Magic fusionierten, nicht sagen. Um mit »Warbirds« oder demnächst bei »Planetary Raiders« abzuheben, zahlen Sie neben den Internetzugangsgebühren noch einen Obolus für das eigentliche Spiel.

Selbst die großen Spielefirmen springen auf den Online-Zug auf. Blizzards battle.net (battle.net) ist bei allen Diablo-Fans sehr populär und auf Virgins Server (www.vie.com) läuft »Subspace«, ein Weltraum-Actionspiel, in dem Hunderte von Spielern Flaggen und Bonusgegenstände sammeln. Interplay gründete gar eine neue Firma namens Engage (www.gameson line.com), die sowohl bekannte Vollpreis- als auch neue Online-Spiele auf den eigenen Webseiten (www.engagegames.net) präsentieren wird. Neben Interplays Werken wie »Descent Online« sind auch Blizzard und einige andere namhafte Anbieter wie das Billboard-Magazin mit dabei. Momentan läuft noch eine kostenlose Betaphase, später soll dann »pay per play« angesagt sein – wer wenig spielt, zahlt auch weniger. Auch für AOL- und CompuServe-Benutzer wird es noch in diesem Jahr die Spiele von Engage geben. ImagiNation Network (www.inngames.com) aus den USA bereiten zur Zeit auf ihren Webseiten Spiele vor, die sie von Sierra lizenziert haben. Demnächst soll der Benutzer dort in einer 3D-Umgebung durch eine Stadt laufen und »The incredible Machine« oder »Mission Force: CyberStorm« spielen können.

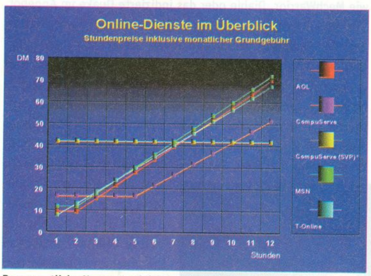


Farbenprächtig: Im Engage-Dienst finden sich illustre Name wie Interplay, Blizzard oder das Billboard Magazin. (www.engagegames.net)

Wer soll das bezahlen?

Kommen wir zu dem wichtigsten Punkt – den Kosten. Nach unseren Testerfahrungen füllen sich die Spielszenarien meist erst in den Abendstunden ab 21 Uhr. Das hat zwei Gründe: günstigere Telekomtarife und Amerikaner, die langsam von der Arbeit oder der Uni nach Hause kommen. Das trifft sich gut, denn zum Ortstarif telefonieren sie dann am preiswertesten. Die anderen Tarife reißen heftige Löcher in die Taschen des Onlines – deswegen beziehen sich unsere Grafiken nur auf den Ortstarif.

Wir vergleichen die in Deutschland wichtigsten Dienste AOL, CompuServe, MSN und T-Online. Während es bei AOL nur einen Tarif gibt (9,90 Mark Grundgebühr, nach zwei Freistunden 6 Mark pro Stunde), hat CompuServe einen Standard- und einen Super-Value-Plan. Kostet der eine $9,95 (16,90 Mark) im Monat bei fünf Freistunden, dann $2,95 (5 Mark) pro Stunde, haben Sie beim zweiten für $24,95 (42 Mark) 20 Freistunden, für jede weitere zahlen Sie $1,95 (3,30 Mark). Eine Fülle von Tarifen besitzt das MSN – wir haben aus Vergleichsgründen den stundenbasierten herausgesucht. Für eine Grundgebühr von 12 Mark gibt es zwei Freistunden, ab dann kostet jede Stunde 6 Mark. Über T-Online geht es ab 18 Uhr für 4,20 Mark die Stunde ins Internet, die Grundgebühr beträgt 8 Mark im Monat. Weitere Auskünfte gibt es bei den einzelnen Diensten.



Der monatliche Kostenvergleich berücksichtig auch die Freistunden der Onlinedienste, die durch waagerechte Linien symbolisiert werden. (* Der Super-Value-Plan von CompuServe enthält 20 Freistunden, ab dann kostet jede weitere Stunde rund 3,30 Mark.)

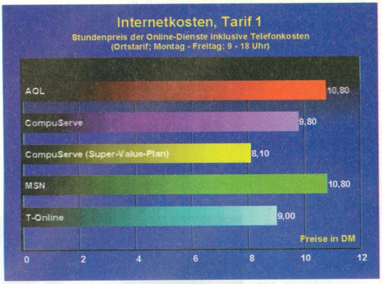
Teste mich!

Diesen Monat freute sich unsere Buchhaltungsabteilung – wir haben weder Schlafentzug noch hohe Telefonkosten gescheut und Ihnen einen Schwung Spiele aus dem riesigen Angebot herausgesucht. In unseren modifizierten Wertungskästen finden Sie neben dem **Spielenamen**, der **Zugangsmöglichkeit** und der dazugehörigen **Webadresse** auch die **Größe** des Programms. Ein nicht ganz unwichtiger Faktor – wenn Sie vor der ersten Partie erst 15 MByte herunterladen müssen, treibt das die Kosten in die Höhe. Deswegen geben wir auch an, wenn Sie noch zusätzliche Programme brauchen, wie beispielsweise den Mailbox-Client von ICI Games bei deren Spielen. Die **Kosten** berücksichtigen nur solche, die zusätzlich zu denen des Providers, mit dem Sie ins Internet gelangen, entstehen. Die **Spieleranzahl** sagt Ihnen, mit wie vielen menschlichen Kollegen Sie es zu tun bekommen können. Stürzte uns beim Test das Spiel oft ab, dann ist es um die **Stabilität** schlecht bestellt. In die Bewertung der **Interaktion** fließt ein, ob das Spiel einen Chat-Modus für Gespräche mit den Konkurrenten bietet, oder ob ein Nachrichtenbereich zum Austausch bereitsteht. Unsere **Spielspaßwertung** beurteilt das komplette Spiel.

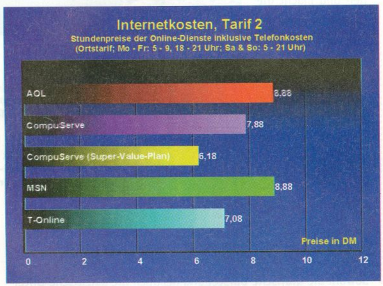
Wir erheben bei weitem keinen Anspruch auf Vollständigkeit: Fast täglich werden irgendwo auf dem Globus neue Königreiche und Raumstationen freigeschaltet, die nur darauf warten, von abenteuerlustigen Spielern bevölkert zu werden.

Einige Spiele sind noch immer in der Betaphase und stürzen deshalb gelegentlich ab oder besitzen noch nicht alle Funktionen der fertigen Version. Alle Adressen in den Texten waren zum Zeitpunkt der Drucklegung aktuell und zugänglich, könnten sich aber inzwischen geändert haben. (ra)

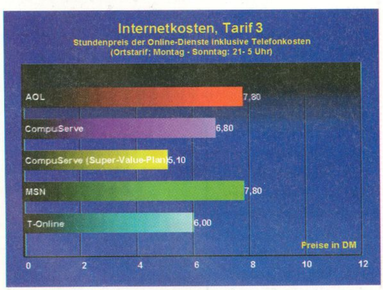




Die Telekom freut sich, wenn sich ihre Kunden zwischen 9 und 18 Uhr einloggen – sofern Sie nicht mit dem Postminister verwandt sind, meiden Sie den teuren Tarif 1, der Sie im Extremfall bis zu knapp 11 Mark pro Stunde kosten kann.



Morgenstund hat Gold im Mund – nicht nur Frühaufsteher spielen im Tarif 2 vergleichsweise preisgünstig, auch in den Abendstunden und am Wochenende treffen Sie dank der günstigeren Telekom-Gebühren tagsüber schon auf etliche Mitspieler.

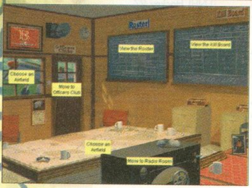


Unschlagbar günstig ist der dritte Tarif. Hier macht es für Vielspieler Sinn, die Online-Dienste zu vergleichen: Es gibt noch Preisunterschiede von bis zu 2,80 Mark pro Stunde. CompuServes Super-Value-Plan bietet den preiswertesten Internetzugang.

AIR WARRIOR



Mit der Mustang auf der Pirsch: Bis zu 90 Gegner machen Ihnen den Luftraum streitig.



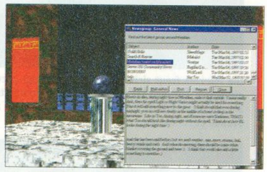
Im »Officers Club« können Sie Kontakte knüpfen.

Der Grandseigneur unter den Online-Flugsimulatoren ist »Air Warrior«. Seit über zehn Jahren begeistert er vor allem in den USA eine große Fangemeinde. In Maschinen des Ersten oder Zweiten Weltkriegs macht sie die optisch unscheinbaren Lüfte über den großen kommerziellen Anbietern AOL und CompuServe unsicher. Dabei ist es egal, ob Sie lieber eine einsitzige Mustang fliegen oder gleich eine fette B-17. Für eine Bombercrew lassen sich bis zu sieben Spieler anheuern, welche die Positionen der Bordschützen übernehmen. Mit Transportfliegern setzen Sie Fallschirmjäger ab, die gegnerische Flughäfen einnehmen, oder Sie legen durch einen Bombenteppich Produktionsanlagen für 30 Minuten Echtzeit lahm. Wer mag, darf hinter dem Steuer eines Lkws Platz nehmen, einen Panzer steuern oder einen Jeep mit MG fahren.
In einem eigenen Forum finden Spieler auch außerhalb des Flugfelds Kontakt. Außerdem laden Sie dort die benötigte Software herunter. Einsteigern werden zu bestimmten Zeiten Übungsstunden unter Anleitung angeboten. Offline können Sie sich zwar mit dem Flugverhalten und der Tastaturbelegung vertraut machen, auf Gegner treffen Sie aber erst im Online-Betrieb. Dort werden Sie schnell auch einige Chat-Partner finden, die zumeist wahre Meister ihres Faches sind. Deshalb ist jede Menge Training mit dem in dieser Ausgabe getesteten »Air Warrior 2« äußerst hilfreich. Und der Tag, an dem Ihnen die Mitgliedschaft in einem Geschwader angeboten wird, kommt dann schneller, als Sie glauben. Allerdings sollten Sie über sehr gute Englischkenntnisse verfügen, denn die meisten Teilnehmer stammen nach wie vor aus den USA. **(mic)**

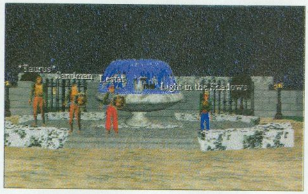
AIR WARRIOR	
Zugang per:	AOL, CompuServe
Webadresse:	http://www.kesmai.com
Größe:	8,9 MByte (Spiel), 8,8 MByte (Anleitung)
Kosten:	keine zusätzlichen
Spieleranzahl:	bis zu 90 pro Fluggebiet
Stabilität:	Gut
Interaktion:	Gut
Spielspaß:	★★★★

MERIDIAN 59

Allen Stammlesern dürfte das Online-Rollenspiel »Meridian 59« von 3DO bereits seit Ausgabe 1/97 ein Begriff sein. Das damals gerade der Betaphase entwachsene Spiel hat inzwischen eine große Anhängerzahl gewonnen. Jeder der zehn Server beherbergt etwa 500 Spieler, von denen die meisten regelmäßig zu Streifzügen durch die virtuelle Landschaft aufbrechen. Bei unseren Besuchen während des Tests waren immer mindestens 20 Meridianer anwesend.
In einem Fantasy-Szenario setzen Sie sich mit Waffengewalt gegen verschiedene Monster durch, erforschen einige Dungeons und lösen von Nichtspieler-Charakteren gestellte Aufgaben. Die Benutzerführung per Maus und Tastatur ist schnell zu erlernen und macht die Kommunikation mit anderen Spielern sehr einfach.



In den »Adventurer's Halls« werden Nachrichten ausgetauscht.



Der Springbrunnen in der Stadt Tos ist ein beliebter Treffpunkt der Online-Abenteurer.

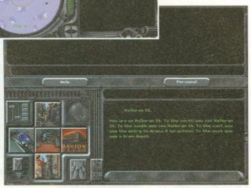
Sowohl die grafische Darstellung als auch die akustische Untermalung des Spielgeschehens wirken altbacken, nehmen dem Spiel jedoch nicht seinen Reiz. Der kommt zum größten Teil aus der Interaktion mit anderen Benutzern. So gut wie jeder alte Hase hilft Neulingen mit Tips und Gegenständen aus.
Die Spielwelt wurde seit dem Betatest um einige neue Areale und Gegenstände erweitert, Ende März steht ein größerer Update unter dem Namen »Vale of Sorrow« an. Das Spiel selbst ist als Import mit einem deutschen Handbuch im Laden für circa 60 Mark oder direkt bei 3DO für rund $30 erhältlich (E-Mail: 3do-direct@3do.com) und kann auch per ftp heruntergeladen werden. Momentan wird auf allen Servern nur Englisch gesprochen, der Hersteller bemüht sich jedoch um einen eigenen Server in Deutschland, über den wir berichten werden. **(af)**

MERIDIAN 59	
Zugang per:	Internet
Webadresse:	http://meridian.3do.com/meridian/
Größe:	26 MByte oder CD-ROM
Kosten:	ca. 60 DM (CD-ROM), $9,95 pro Monat
Spieleranzahl:	bis zu 500 pro Server
Stabilität:	Sehr gut
Interaktion:	Gut
Spielspaß:	★★★★

MULTIPLAYER BATTLETECH: SOLARIS



Feuergefechte wie diese sind auf Solaris an der Tagesordnung.



Im Chat einigen sich die Spieler auf die eingesetzte Tonnage.

Wie schon die von Activision geschaffenen Vertreter der MechWarrior-Reihe ist auch Kesmais Lizenzprodukt »Multiplayer BattleTech: Solaris« (MPBT) im BattleTech-Universum angesiedelt. Bis zu acht Teilnehmer ergreifen die Gelegenheit, sich mit hypermodernen Waffensystemen das Lebenslicht auszublasen. Nachdem per Chat die Kampfbedingungen ausgehandelt worden sind, wählen alle ihre Mechs aus und begeben sich auf das Feld der Ehre. Sollten keine Gegner greifbar sein, können Sie auch gegen computergesteuerte Drohnen kämpfen. Der Actionteil von MPBT wirkt aus technischer Sicht angestaubt, ist dafür aber auch auf Low-end-Rechnern flüssig spielbar. Über Mausklicks und Dutzende von Tastaturkommandos bewegen Sie die riesigen Kampfmaschinen durch Eis-, Dschungel- und Wüstenlandschaften, beharken Ihre Gegner und versuchen selbst, am Leben zu bleiben.

Sehr nachteilig ist die amerikanische Tastaturbelegung, von der sich das Programm nicht abbringen läßt. Sie können die für Steuerung und Waffeneinsatz nötigen Tasten zwar umbelegen, im Chat suchen Sie jedoch vergebens nach Umlauten und Sonderzeichen. Außerdem ist die Verbindung zwischen Server und Client offenbar sehr störanfällig – im Test brach sie etwa alle dreißig Minuten zusammen. **(af)**

MULTIPLAYER BATTLETECH: SOLARIS	
Zugang per:	Internet
Webadresse:	http://www.ariesgames.com
Größe:	6,5 MByte (Spiel & Handbuch)
Kosten:	$9,95 pro Monat
Spieleranzahl:	rund 100, bis zu acht gleichzeitig in einer Arena
Stabilität:	Schlecht
Interaktion:	Durchschnitt
Spielspaß:	★★

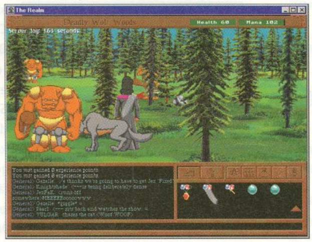
THE REALM

Ein grafisches MUD mit Animationen im Stil der »Kings Quest«-Adventures sollte Sierras »The Realm« ursprünglich werden. Leider entschloß man sich aus Geldgründen nach etwa einem Jahr Alpha- und Beta-Testing, ein halbfertiges Produkt für die Öffentlichkeit freizugeben. Über Sierras Web-Shop läßt sich eine CD bestellen, mit der Sie vier unabhängige Charaktere erschaffen können. Abenteurer, Magier, Kämpfer und Diebe verfügen über rollenspieltypische Eigenschaften wie Stärke oder Intelligenz, die je nach Klasse unterschiedlich ausgeprägt sind. »Realmies« sind Neulingen gegenüber sehr hilfsbereit. Etwas Vorsicht ist dennoch angebracht, sonst geraten Sie an einen der allgegenwärtigen »Jumper«, die aus Langeweile oder niederer Gesinnung Mitspieler umbringen.



◀ Spieler wie auch Monster können Teams bilden, bevor sie sich aufs Schlachtfeld begeben.

Solch rauhe Sitten in einer ansonsten sehr auf das Gemeinschaftsgefühl bedachten Spielwelt entstehen nicht grundlos: Als Realm-Lord oder -Lady traben Sie durch die Wälder, töten Monster, erhalten dafür Gold und Erfahrungspunkte, steigen alle 1000 Punkte einen Level auf, kaufen bessere Ausrüstung und Waffen, streifen durch den Wald, töten größere Monster – und das war es dann. Sinnvolle Aufgaben, sogenannte Quests, fehlen bisher völlig, das einzig erkennbare Spielziel heißt »Level 100«. Wer den erreicht hat, kämpft fürderhin vor allem gegen das Gähn-Monster. Schade, denn in der Fighting-Fantasy-Engine steckt eigentlich unendliches Potential. Doch weil die Entwicklung nur noch auf Sparflamme läuft, gleicht The Realm im Moment eher einem Chat-System mit Spielelementen. Zu jeder Tages- und Nachtzeit trifft man zwischen 150 und 350 Realm-Süchtige an. **(cg)**



The Realm hat von allen Online-Rollenspielen die putzigste Wald-, Wiesen- und Monstergrafik. Leider fehlt bis aufs allgegenwärtige Metzeln ein echtes Spielziel.

THE REALM	
Zugang per:	Internet
Webadresse:	http://www.realmserver.com
Größe:	55 MByte (auf CD)
Kosten:	$49,95 (mit Versandkosten/Zoll rund 120 Mark), unbegrenzte Spielzeit
Spieleranzahl:	bis zu 700
Stabilität:	Gut
Interaktion:	Gut
Spielspaß:	★★

DARK SUN ONLINE

In den Siebziger Jahren entstand das Rollenspiel »Advanced Dungeons & Dragons«, kurz »AD&D« genannt. SSI brachte zahlreiche Varianten davon für den Computer heraus, darunter »Pool of Radiance«, »Buck Rogers« und eben auch »Dark Sun«. Das 1993 erschienene Spiel findet auf dem Planeten Athas statt, wo finstere Magier den einst so fruchtbaren Himmelskörper gehörig verhunzt haben. In dieser netten Umgebung aus Wüsten mit umherstreifenden Monstern tauchen nun Sie auf: Vier Helden hören auf Ihr Kommando und sollen hinter das Geheimnis der dunklen magischen Machenschaften kommen. Die Charaktereigenschaften wie Stärke, Intelligenz und Charisma werden zu Beginn ausgewürfelt, je nach Ergebnis ergreifen die einzelnen Schützlinge verschiedene Berufe wie Kleriker, Kämpfer oder Ranger. Im Spiel selbst läßt sich immer nur einer der vier Helden steuern, die anderen halten Sie bis zum passenden Einsatz in der »Hinterhand«. Das Abenteuer beginnt in der Stadt Draj, wo Sie neben einer vernünftigen Ausrüstung auch erste Aufträge bekommen, die Erfahrung und klingende Münzen einbringen.



Zu Spielbeginn werden vier Charaktere entworfen, die alle eigene Konterfeis und Charakterwerte besitzen.

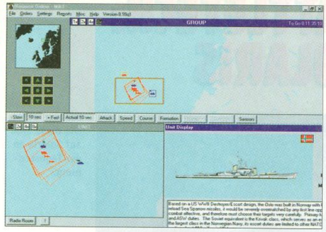


Bewegungen, Gespräche und Kämpfe finden im gleichen Hauptbildschirm statt.

Die Online-Version bringt nur wenig Neues: So läßt sich mit anderen Spielern, die sich in der gleichen Region aufhalten, jederzeit sprechen. Ebenso kann man Güter austauschen und Gruppen bilden. Der große Vorteil: »Einigkeit macht stark!«. Aufträge und rundenbasierte Kämpfe lassen sich mit mehreren Gleichgesinnten einfach besser überstehen, allerdings werden auch Beute und Erfahrungspunkte aufgeteilt. Neben den menschlichen Mitspielern gibt es zahlreiche computergesteuerte Personen und Monster aus dem originalen Dark Sun. Die mittlerweile drei Jahre alte Grafik ist recht eintönig und nicht mehr zeitgemäß. **(md)**

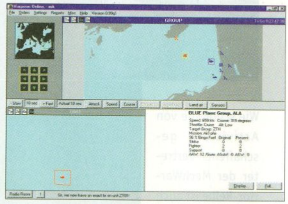
DARK SUN ONLINE	
Zugang per:	TEN übers Internet
Webadresse:	http://www.ten.net
Größe:	17,6 MByte (Spiel), 4,9 MByte (TEN)
Kosten:	$9,95/Monat, nach fünf Freistunden $1,95/Stunde; $29,95/Monat unbegrenzt
Spieleranzahl:	bis zu 200
Stabilität:	Gut
Interaktion:	Durchschnitt
Spielspaß:	★★★

HARPOON ONLINE



Online im Mittelmeer: Jeder Spieler kann einen oder mehrere Verbände kommandieren.

Das Referenzspiel für Seeschlachten in Echtzeit ist seit rund acht Jahren »Harpoon«. Seit letztem Jahr können auch Freizeitadmiräle online um die Seeherrschaft kämpfen. Mit U-Booten, Flugzeugträgern und Kriegsschiffen neuester Bauart durchpflügen Sie in »Harpoon Online« auf Seiten von NATO oder Warschauer Pakt den Nordatlantik sowie das Mittelmeer und heizen den kalten Krieg wieder an. In Echtzeit dirigieren Sie Ihre Verbände über die Landkarte und aktivieren die unterschiedlichsten Sensorensysteme, um die Gegner in 28 Szenarien zu schlagen. Vor dem Spielstart sammeln sich die Mitspieler im sogenannten UN-Forum. Dabei hat jeweils ein Spieler das Oberkommando, während jeder weitere Teilnehmer einen oder mehrere zugeteilte Verbände kommandieren kann. Somit wird die maximale Spielerzahl vom gewählten Szenario bestimmt. Fehlende Kapitäne übernimmt das Programm.



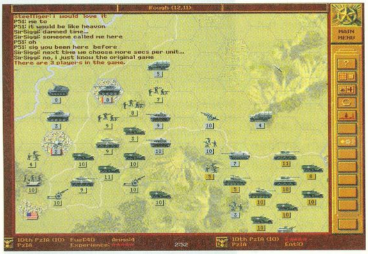
Das »Dawn Patrol«-Szenario eignet sich sehr gut zu Übungszwecken.

Auch hier steht ein Extraforum bereit, worüber die notwendige Software nebst Handbüchern verfügbar ist und Kontakte gepflegt werden können. Wer das Offline-Harpoon kennt, kann ohne weitere Einarbeitungszeit sofort ins Spiel einsteigen. Neulinge sollten sich durch das gut 200 Seiten starke Handbuch und ein ausführliches Tutorial arbeiten, bevor sie den Sprung ins kalte Wasser wagen. Allerdings leidet Harpoon Online derzeit noch unter einer kleinen Zahl von Teilnehmern. Unter diesen findet man aber relativ häufig Leute aus dem europäischen Raum. **(mic)**

HARPOON ONLINE	
Zugang per:	AOL, CompuServe
Webadresse:	http://www.kesmai.com
Größe:	2,3 MByte (Spiel), 5,4 MB (Handbuch)
Kosten:	keine zusätzlichen
Spieleranzahl:	abhängig vom Szenario
Stabilität:	Gut
Interaktion:	Durchschnitt
Spielspaß:	★★★

PANZER GENERAL ONLINE

Das originale, mittlerweile indizierte »Panzer General« ist vielen Strategiefreunden ein Begriff. Das gute Interface und die Möglichkeit, Züge zurückzunehmen, brachte das eher trockene Hexfeld-Genre ganz nach vorn in die Verkaufscharts. »Panzer General Online« versetzt Sie auf die Seite der Achsenmächte oder der Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Je nach Szenario verfügen die einzelnen Mächte über die Truppen, die es zu jenem Zeitpunkt auch wirklich gab. Die Waffengattungen reichen von Infanterie über Panzer, Luftabwehr und Bomber bis hin zu Jagdflugzeugen. Um ein Szenario zu gewinnen, müssen Sie fest vorgegebene Städte erobern. Das Auffrischen angeschlagener und die Rekrutierung neuer Truppen bezahlt jeder General mit »Prestigepunkten«, die er für die Vernichtung feindlicher Einheiten und die Einnahme von Städten erhält.



Drei Generäle schlagen sich in diesem Internet-Szenario um den Sieg – zwei auf der alliierten, einer auf der deutschen Seite.

Je nach Szenario messen Sie sich mit bis zu sieben Mitspielern. Die Online-Version bietet neben Karten aus dem originalen »Panzer General« auch neue, die speziell für größere Spielerzahlen geeignet sind. Die ursprünglichen Regeln wurden beibehalten, neu sind Chat-Funktion und Zeitfaktor. Da besonders die größeren Karten sehr zeitaufwendig sind und eine Speicherfunktion fehlt, ist Panzer General Online kein Spiel für zwischendurch. Weil der Anbieter TEN (Total Entertainment Network) nur in den USA und Kanada verbreitet ist, müssen Sie mit überwiegend englischsprechenden Mitspielern rechnen. Hinzu kommt der Zeitunterschied, so daß viele Partien zur europäischen Nachtzeit stattfinden. Aber selbst dann haben wir während der Testphase nie mehr als zwanzig Spieler gleichzeitig angetroffen.

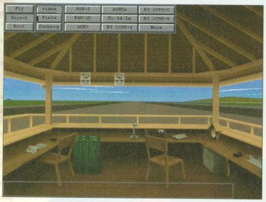
(md)

PANZER GENERAL ONLINE	
Zugang per:	TEN übers Internet
Webadresse:	http://www.ten.net
Größe:	5,8 MByte (Spiel), 4,9 MByte (TEN)
Kosten:	$9,95/Monat, nach fünf Freistunden $1,95/Stunde; $29,95/Monat unbegrenzt
Spieleranzahl:	bis zu acht
Stabilität:	Gut
Interaktion:	Durchschnitt
Spielspaß:	★★★

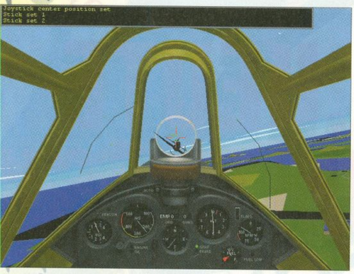


WARBIRDS

Genauso wie »Air Warrior« wendet sich auch »Warbirds« an Fans von Flugsimulationen. Die ICI-Variante des Luftkriegs stellt ausschließlich Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg zur Verfügung. Dafür benötigen Sie nur einen ganz normalen Internetzugang, um an den Luftschlachten mit bis zu 200 Piloten teilzunehmen. Abgerechnet wird dann monatlich, wobei jede Flugstunde mit 2 US-Dollar zu Buche schlägt. Direkt nach dem Start werden Sie mit einer für Online-Spiele guten Full-Screen-Grafik überrascht. Ein großer Schritt nach vorn im Gegensatz zu den kargen Air-Warrior-Lüften. Allerdings bietet Warbirds derzeit noch keine Möglichkeit, mit mehreren Spielern gleichzeitig einen Bomber zu bemannen. Statt dessen fungieren Sie in Personalunion als Pilot und Bombenschütze. Spielerisch müssen Sie in den Warbirds-Arenen harte Luftkämpfe bestreiten, Flughäfen einnehmen oder Flotten versenken, ohne daß dabei die Komplexität von Kesmais Online-Flieger erreicht wird. Auch die Kontaktaufnahme zu anderen Piloten ist nicht ganz so komfortabel wie bei Air Warrior gelungen. Das Forum ist eine simple Mailbox ohne allzugroßen Komfort. Allerdings gibt es im Internet jede Menge privater Warbirds-Fan-Seiten. Für AOL oder CompuServe-User ist Warbirds durch die zusätzlich anfallenden Kosten weit weniger attraktiv. Falls Sie aber einen günstigen Internet-Provider nutzen, stellt es eine interessante Alternative dar. **(mic)**



Im Tower suchen Sie sich Ihr Lieblingsfluggebiet aus.



Den Feind im Visier – dieser gegnerische Pilot wird sich schon bald auf dem Boden wiederfinden.

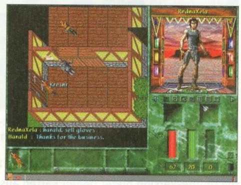
WARBIRDS	
Zugang per:	Internet
Webadresse:	http://www.icigames.com
Größe:	4,3 MByte (Spiel & Handbuch)
Kosten:	$2/Stunde
Spieleranzahl:	bis zu 200
Stabilität:	Gut
Interaktion:	Durchschnitt
Spielspaß:	★★★

LEGENDS OF KESMAI

Noch mehr Fantasy im Internet: »Legends of Kesmai« entführt Sie in eine Welt voller Monster, Menschen und computergesteuerter Mitbewohner. Jeder der Server kann maximal 500 Benutzer bedienen, wird als eine »Facette« dieser Welt bezeichnet und verfügt über einen Konferenzraum, in dem Sie mit anderen Spielern chatten können. Im Gegensatz etwa zu »Meridian 59« legen die Legends-Spieler sehr großen Wert darauf, daß in ihrer Welt keine Morde geschehen. Kesmai unterstützt dies durch eine Automatik, die den Zugang eines »Player Killers« nach einer Warnung und einem zeitlich begrenzten Ausschluß unwiderruflich löscht. Sobald Sie das Spiel beginnen, sehen Sie einen Ausschnitt der Umgebung von oben, Figuren und Monster werden isometrisch dargestellt. Um sich fortzubewegen, klicken Sie einen maximal drei Felder entfernten Zielpunkt an. Kämpfe und andere Aktionen werden mit der Maus und einfachen Tastaturkommandos durchgeführt, die zusammen mit der mäßig designten Oberfläche jeglichen Komfort vermissen lassen. Alle Aktionen kosten Zeit, die bei Bedarf durch Pausen simuliert wird – ein Unding für ein Online-Spiel. Sollte sich Ihre Spielfigur nach einem mißglückten Angriff auf dem Boden liegend wiederfinden, kann diese Pause durchaus (inklusive der Wartezeit im Internet) auf zehn Sekunden und noch mehr ansteigen. Dadurch berappen Sie etliche Gebührenprozente für simples Warten. Extrem störend wirkt sich die instabile Verbindung mit dem Server aus – während unseres Tests brach das Spiel immer wieder ab. An Überfüllung kann das nicht liegen – mehr als zehn Spieler gleichzeitig waren nie anzutreffen. **(af)**



Die Dungeons der Legends of Kesmai sind trist anzusehen und dank fehlender Automap unübersichtlich.



Die vielen ortsansässigen Händler kaufen alles, was Sie ihnen anbieten.

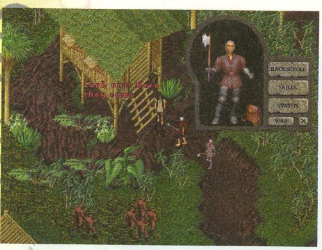
LEGENDS OF KESMAI	
Zugang per:	Internet
Webadresse:	http://www.kesmai.com
Größe:	14 MByte (Spiel & Hanbuch)
Kosten:	keine zusätzlichen (CompuServe), $1,75/ Stunde (Earthlink)
Spieleranzahl:	bis zu 500 pro Welt
Stabilität:	Schlecht
Interaktion:	Durchschnitt
Spielspaß:	★★

Special: Spielen im Internet

BIS ZUR UNENDLICHKEIT!

Piloten, Strategen und Abenteurer dürfen sich freuen – in den Entwicklungsabteilungen der Softwarefirmen laufen mit Hochdruck die Arbeiten an den Online-Spielen der Zukunft.

Wie die Kulissenschieber im Theater an den Aufbauten für den nächsten Akt basteln, so bereiten die renommierten Spielefirmen schon heute Online-Spiele vor, die alle aktuellen gewaltig in den Schatten stellen sollen. Zu den am weitesten fortgeschritten Projekten zählt Origins **Ultima Online**. Das Internet-Pendant (www.owo.com) zur vielleicht erfolgreichsten Rollenspielreihe aller Zeiten setzt auf die Stärken des alten Systems: Eine eigene Welt mit allem drum und dran soll hier simuliert werden. Durch wunderbar texturierte SVGA-Grafik bewegen sich Tausende von Abenteurern, Dieben und Magiern. Grafik und Sound werden auf eine CD-ROM gepackt, die man vor dem Spielen erst kaufen muß. Zur Zeit laufen die Vorbereitungen für den öffentlichen Betatest, bei dem unter anderem geprüft werden soll, wie sich das System bei 2000 und mehr eingeloggten Spielern verhält. Wie auch in den Offline-Ultimas darf gehandelt, gekämpft oder den Dingen des alltäglichen Lebens nachgegangen werden. Mit dabei sind auch Puzzles und Aufträge, an die Sie sich alleine oder mit Freunden wagen können.



Eine Bande von marodierenden Orks marschiert auf die Bewohner der Siedlung von Elikki zu. (Ultima Online)

Origins nächstes Online-Projekt könnte eine Art »Privateer Online« sein. Die »Warbirds«-Macher von ICI Games (www.icigames.com) sind ihnen jedoch schon zuvorgekommen: **Planetary Raiders** heißt ihre Mehrspielervariante des Evergreens »Elite«. Als Pilot beginnen Sie Ihre Karriere beim Militär, können sich aber später beispielsweise einer Handelsgesellschaft anschließen oder versuchen, auf eigene Faust über die Runden zu kommen. Wer will, spart auf eine eigene Raumstation hin, auf der sich Piraten und Miliz dann ein Stelldichein geben. Wir hätten Planetary Raiders gerne mit in unsere Spieletests aufgenommen, allerdings ließ sich die Betasoftware auf mehreren Redaktionsrechnern partout nicht zum Laufen bringen.

Auch die Online-Strategen werden nicht vergessen. Von Westwood wird **Sole Survivor** kommen, das lose auf »Command & Conquer« basiert. Es gibt weder Szenarien noch Missionen – statt dessen wählen bis zu 50 Kontrahenten je ein Fahrzeug aus der GDI- oder NOD-Armee aus. Mit diesen gehen sie aufeinander los, bis nur noch ein Überlebender übrig bleibt. Mit Power-ups und Allianzen kann man sich etwas länger über Wasser halten.



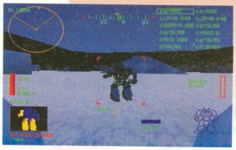
Noch ahnt der mittelschwere Kampfflieger nicht, daß Sie ihn im Visier haben. (Planetary Raiders)

Auch wenn die zukünftigen Produkte noch so gut aussehen – erst die Menschen auf der anderen Seite des Bildschirms machen das Online-Spiel zum richtigen Erlebnis. Bleibt abzuwarten, ob sich mit dem Wegfall des Telekom-Monopols im nächsten Jahr die Telefongebühren und damit auch die Kosten der großen Provider ändern werden – dann könnten viele neue Mitspieler das sich langsam füllende Online-Faß endgültig zum Überlaufen bringen. (ra)

EINSAM VOR DEM MONITOR?

Was macht den Reiz eines Mech-Duells per Telefonleitung aus? Wie sehen die seit gut einem Jahr aktiven Teilnehmer aus der MechWarrior-Liga im PC-Player-Forum (GO PCPLAYER) die Zukunft der Internetspiele? Das und noch einiges mehr erzählten uns Claus »Black Clafra« Abrell, Thomas »Interceptor« Fischer und Sebastian »Goar« Riedel, alle schon seit langem in der Liga aktiv.

PC PLAYER: Wieviele Mitglieder hat Eure Liga, und wie oft trefft Ihr Euch zu Duellen?



Duell im Schneegestöber – Iron Cross wird es gleich etwas warm ums Herz werden ... (Mech Warrior)

INTERCEPTOR: Es sind rund 20 Leute, und wir kämpfen je nach Lust und Laune. Das hängt davon ab, ob sich ein Partner findet, der gerade Zeit hat. Im Schnitt vielleicht zwei, drei Mal in der Woche.

PC PLAYER: Wie spielt Ihr am häufigsten? Modem zu Modem, im Internet, oder ...?

GOAR: Am meisten Modem zu Modem, zwischen 21 und 2 Uhr. Dann auch in einer Multiplayer-Mailbox für die MechWars oder per Internet (Kali) fürs Training.

PC PLAYER: Ihr wohnt doch aber sicher nicht im gleichen Ort?

BLACK CLAFRA: Nein, ich wohne in Frankfurt am Main, Goar in München und Interceptor bei Berlin.

PC PLAYER: Fallen dabei nicht horrende Telefongebühren an?

BLACK CLAFRA: Schon – meine letzte Telekom-Rechnung betrug etwa 350 Mark. Normalerweise sind es um die 200 Mark.

INTERCEPTOR: Meine vorletzte Rechnung war vierstellig!

PC PLAYER: Was macht dann den Reiz der MechWars aus, oder anders gefragt: Warum macht Ihr trotz solch hoher Telefonrechnungen mit? Es gibt doch außer Ruhm und Ehre nichts zu gewinnen.

INTERCEPTOR: Geld macht nicht glücklich – wir sind dabei, um Spaß zu haben, um Gleichgesinnten gegenüberzustehen. Man muß es als Hobby sehen, und da war es schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben.

BLACK CLAFRA: Es macht Spaß, sein Geschick und »seinen« Mech mit den anderen zu messen. Es ist schon etwas aufregender, einem Mitspieler die Raketen um die Ohren zu hauen, statt dem Computer. Das hämische, schadenfrohe Lästern – das versteht der Computer nun mal nicht.

PC PLAYER: Glaubt Ihr, daß sich das Online-Spielen durchsetzten kann und wird?

BLACK CLAFRA: Durchsetzen für die breite Masse eher nicht, die Nebenkosten sind momentan einfach zu hoch, und das Internet ist immer noch etwas zu langsam. Zur Zeit ist es eine Sache für Leute, die hohe Telekom-Gebühren nicht scheuen, aber dafür bekommt man eine Menge Spaß. Ob es das wert ist, muß jeder für sich entscheiden.

06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 06131 - 37 55 79 T-Online *soco#

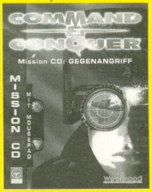
Software the original Company

http://www.softwarecompany.de

Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90	Iznogoud*	DV	59,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90	**Jagged Alliance 2***	**DV**	**74,90**
Adimiral Sea Battle	DA	84,90	**Jedi Knight***	**DA**	**79,90**
Age of Sail	DA	89,90	Leisure Suit Larry7	DV	79,90
AH64D Longbow	DV	79,90	Lighthouse	DV	79,90
AH64D Flashpoint Korea	**DV**	**39,90**	**Links LS**	**DA**	**89,90**
Alien Trilogy	**DV**	**69,90**	Lords of the Realm 2	DV	79,90
ATF Gold*	DV	79,90	Magic the Gathering*	DV	79,90
Battle Cruiser 3000 AD*	**DV**	**67,90**	MAD TV 2	DV	71,90
Baphomets Fluch	**DV**	**64,90**	Mechwarrior2:MERCENARIES	DV	79,90
Bazooka Sue	DV	84,90	**Nascar Racing 2**	**DA**	**74,90**
Betrayl in Antara*	DA	79,90	NBA Live 97	DV	74,90
Bleifuß 2	DV	59,90	NBA Hangtime*	DV	74,90
Birthright*	**DV**	**79,90**	**Neverhood**	**DA**	**99,90**
Blast Chamber	DV	69,90	**NHL Hockey 97**	**DV**	**69,90**
Blood*	**DA**	**79,90**	NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
Blood & Magic AD&D	DV	79,90	NFL Quarterback 97	DV	69,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	**DV**	**69,90**	**NFL 97 - John Madden**	**DV**	**69,90**
Civilization 2	**DV**	**59,90**	**Pandorra Akte**	**DV**	**79,90**
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90	Panzer Dragon	DV	74,90
Command & Conquer SVGA	DV	89,90	**Pete Sampras Tennis***	**DV**	**79,90**
Conquest Earth*	**DV**	**79,90**	**Phantasmagoria 2**	**DV**	**79,90**
Conquest of the new World	DV	49,90	Planer 2 Mission	DV	23,90
Constructor*	**DV**	**79,90**	Privateer 2	DV	79,90
Creatures	DV	64,90	**Projekt Paradise**	**DV**	**69,90**
Crow. City of Angels*	DA	72,90	Rally Racing 97	DV	74,90
Cyberia 2	DV	69,90	**Realms of the Haunting**	**DV**	**79,90**
Cyberstorm	DV	79,90	**Red Nak***		**i.Vorb.**
Dark Earth*	**DV**	**79,90**	**Risiko**	**DV**	**69,90**

Mission: Gegenangriff 27,90

inklusive Mausmatte



Alarmstufe Rot und kein Ende in Sicht!

Theme Hospital 74,90

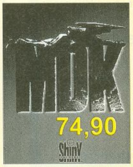


Für Alle, die schon immer Doktor spielen wollten!

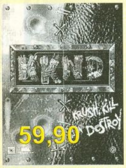


Titel	Preis
CC2 Alarmstufe Rot	84,90
Daggerfall DV*	69,90
Diablo	74,90
Dominion*	74,90
Extreme Assault*	69,90
Formel 1*	84,90
Need for Speed 2*	79,90
Master of Orion 2	79,90
Moto Racer*	74,90





Titel	Preis
Ascendency	29,90
ATF-Nato Fighters	19,90
Fifa Soccer 96	29,90
Gene wars-DV	39,90
Lost Vikings*	29,90
Magic Carpet 1inkl.2	29,90
Privateer 1	14,90
Syndicate wars-DV	39,90
Terminator Skynet	39,90
Time Commando	39,90



Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
Dark Reign: Future of war*	**DV**	**79,90**	Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Dawn of Darkness*	**DV**	**79,90**	**Schleichfahrt**	**DV**	**69,90**
Deadlock	DV	79,90	Schwarze Auge 3	DV	34,90
Demonworld*	**DV**	**69,90**	Sega Rally	DV	69,90
Descent 2	DA	49,90	Shattered Steel	DV	49,90
Descent to Undermountain*	**DA**	**79,90**	Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Destruction Derby 2	**DV**	**69,90**	Siedler 2	DV	69,90
Die Fugger 2	**DV**	**49,90**			
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90			
Die gr. Schlacht u. Gettysburg	DV	69,90			
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	69,90			
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90	Silent Hunter	DV	69,90
Down in the Dumps	**DV**	**69,90**	**Stadt der verlorenen Kinder**	**DV**	**79,90**
Earthsiege 2	DV	49,90	**Starcraft***	**DV**	**79,90**
Ecstatica 2*	**DV**	**74,90**	Star General	DV	69,90
Elisabeth I.	DV	69,90	Star Trek - Academy	DV	39,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	**DV**	**81,90**	**Star Trek - Borg**	**DV**	**52,90**
F1 Grand Prix 2	**DV**	**79,90**	**Star Trek - Starfleet Acad.***	**DV**	**69,90**
F1 Grand Prix 2 Perfekt	**DV**	**29,90**	Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
F1 Grand Prix 2 Training	**DV**	**29,90**	**Steel Phanter 2**	**DV**	**79,90**
F22 Lightning 2	DV	79,90	**Stratosphere***	**DV**	**79,90**
Fifa Soccer 97	**DV**	**74,90**	Timelapse	DV	79,90
Flightsimulator 6.0	DV	99,90	**Titanic***	**DV**	**69,90**
Flying Corps	DV	81,90	**Tomb Raider**	**DV**	**64,90**
Flottenmanöver	DV	74,90	Toonstruck	DV	69,90
Gabriel Knight 2	**DV**	**67,90**	Virtua Cop	DA	74,90
Grand Prix Manager 2	DV	81,90	Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV	79,90
G-Nome*	**DV**	**69,90**	Wing Commander 4	DV	54,90
Have a nice day	**DV**	**62,90**	**Wing Command. Krilrathi Saga***	**DV**	**54,90**
Heroes of Might & Magic 2	**DV**	**74,90**	**Wipe Out 2097***	**DV**	**74,90**
Hexagon Kartell	DV	67,90	Wizardry Gold	DV	74,90
Holiday Island	DV	69,90	**Wizardry Nemesis***	**DV**	**74,90**
Hunter Hunted	DV	79,90	**X-Wing vs. T-Fighter***	**DV**	**79,90**
Interstate 76*	**DV**	**79,90**	Z	DV	69,90

Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör. Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90.

Große Spiele für kleines Geld!

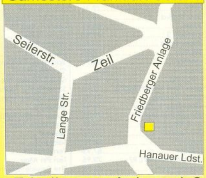
Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
Albion	DV	29,90	**Pitfall**	**DV**	**29,90**
Anvil of Dawn	**DV**	**29,90**	Pizza Connection	DV	19,90
Bernhard Langer Golf*	DV	29,90	Pro Pinball The Web	DV	25,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Colonization	**DV**	**24,90**	**Rebel Assault 2**	**DV**	**49,90**
Crusader: No Remorse	**DV**	**29,90**	**Shanghai-Great Moments**	**DV**	**24,90**
Crusader: No Regret	**DV**	**39,90**	Simon 1	DV	24,90
Der Reeder	DV	14,90	Simon 2	DV	29,90
Destruction Derby	**DV**	**29,90**	Shivers	DV	19,90
Die Siedler 1	DV	29,90	**Sim Ant**	**DV**	**24,90**
Die Siedler 2 Mission	**DV**	**29,90**	**Sim Earth**	**DV**	**24,90**
Discworld	**DV**	**29,90**	**Sim Farm**	**DV**	**24,90**
Dungeonmaster 2	**DV**	**29,90**	Space Quest 6*	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90	Star Trek-Deep Space 9	DA	29,90
Evocation	DV	29,90	Star Trek-Final Unity	DV	39,90
Fantasy General	**DV**	**29,90**	Steel Phanter	DV	29,90
Grand Prix Manager	DV	29,90	Stonekeep	DV	34,90
Head to Head*	DV	29,90	**Teamchef**	**DV**	**19,90**
Heroes of Might & Magic	**DV**	**29,90**	**The Dig**	**DV**	**49,90**
Indy Car 2	DV	34,90	Theme Park Classic	DV	29,90
Jagged Alliance	DV	29,90	Tilt	DV	24,90
Kings Quest 7*	**DV**	**24,90**	**Torins Passage**	**DV**	**19,90**
Larry 6	DV	24,90	UFO	DV	24,90
Little Big Adv.	DV	29,90	**Ultra Pinball 1**	**DV**	**24,90**
Mechwarrior 2	**DV**	**29,90**	Vollgas	DV	29,90
Mega Race 2	**DV**	**29,90**	**Warcraft 1**	**DA**	**24,90**
Might&Magic Triologie	DV	39,90	Wing Commander 3	DV	34,90
Outpost*	**DV**	**24,90**	**Woodruf**	**DV**	**21,90**
PGA Euro Data Nippenburg	DV	39,90	**Worms**	**DV**	**29,90**
PGA Euro Data Oxfordshire	DV	39,90	**X-Com: Terror from the Deep**	**DV**	**27,90**
Pirates Gold	DV	24,90	X-Wing inkl. Mission	DV	29,90

Gamestore Frankfurt Höchst



Königsteiner Str./ Ecke Gerlachstr.

Gamestore Frankfurt Ostend



Friedberger Anlage 1-3 in der Zoo-Passage

Megastore Mainz/Wiesbaden



Mombacher Str. 38 / Mainz

Lösungshefte!

- Afterlife
- Albion
- Alone in the Dark 1+2
- Anvil of Dawn
- Ascendancy
- Baphomet's Fluch
- Blazing Dragons
- Caesar 2
- Chronicles of the sword
- Civilisation 2
- Crusader-No Regret
- Deadly Games
- Death Gate
- Discworld 1+2
- Fable
- Fade to Black
- Fugger 2
- Gene Machine
- Golden Gate Killer
- Lands of Lore 1
- Lighthouse
- Myst
- Pandora Akte
- Phantasmagoria
- Sherlock Holmes 2
- Siedler 2
- Simon the Sorcerer 2
- Stonekeep
- Toonstruck
- Tomb Raider
- Time Commando
- Wing Commander 4
- Z
- Zork Nemesis

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt.

PC PLAYER LESER-TOP 20

APRIL 1997

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	C&C 2: RED ALERT	Westwood/Virgin
2	(6)	DIABLO	Blizzard
3	(2)	FIFA SOCCER 97	EA Sports
4	(8)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
5	(10)	Tomb Raider	Eidos
6	(4)	Schleichfahrt	Blue Byte
7	(15)	NBA Live 97	EA Sports
8	(9)	Civilization 2	Microprose
9	(13)	Indiziertes Spiel	3D Realms
10	(7)	Die Siedler 2	Blue Byte
11	(11)	Command&Conquer	Westwood/Virgin
12	(12)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
13	(14)	Warcraft 2 – Tides of Darkness	Blizzard
14	(3)	Indiziertes Spiel	Virgin
15	(21)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
NEU 16	(NEU)	Das Schwarze Auge 3	Attic
17	(20)	Master of Orion 2	Microprose
18	(–)	Descent 2	Acclaim
NEU 19	(NEU)	Lords of the Realm 2	Sierra
20	(5)	Bleifuss 2	Virgin

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Februar 1997.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	DSF Fußball Manager	Sierra
2	(1)	C&C 2: Red Alert	Westwood/Virgin
3	(3)	Diablo	Blizzard
4	(6)	Flight Simulator 6.0 für Win	Microsoft
5	(7)	Power F1	Eidos
6	(4)	Gold Games	Topware
7	(8)	Die Siedler 2	Blue Byte
8	(13)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
9	(9)	Die Siedler 2: Missions-CD	Blue Byte
10	(11)	M.A.X.	Acclaim
11	(10)	Tomb Raider	Eidos
12	(NEU)	Lords of the Realm 2	Sierra
13	(5)	Flying Corps	Koch Media
14	(14)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
15	(15)	NBA Live 97	EA Sports

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Februar 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Adresse
1	(1)	Westwood	www.vie.co.uk\~vie
2	(2)	EA Sports	www.desupport@ea.com
3	(3)	Blizzard	hotline@bomico.rhein-main.com
4	(5)	Blue Byte	www.bluebyte.de/bw.htm/
5	(4)	Microprose	www.microprose.de

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.3.97 - ** = noch nicht verfügbar am 12.3.*
*N = Neu im Programm P = Preisänderung **H** = Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats

April:

MDK

69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2 ... 79,95
Command & Conquer 2 Data ... 24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft ... 99,95
Command & Conquer SVGA* ... 79,95
Diablo ... 69,95
Dominion* ... 69,95
Jagged Alliance 2 ... 69,95
Master of Orion 2 ... 74,95
MAX ... 69,95
Theme Hospital ... 69,95
X-Wing vs. Tie Fighter* ... 69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869 ... 17.95
3D Ultra Pinball ... 29.95
7th Guest ... 19.95
11th Hour ... 29.95
A-Train* ... 19.95
Albion ... 29.95
Alone in the Dark 1 ... 19.95
Amerika* ... 24.95
Amored Fist ... 29.95
Anvil of Dawn ... 24.95 P
Apache Longbow light ... 19.95
Battle Bugs ... 24.95
Battle Isle 1+Data1&2 ... 19.95
Battle Isle 2+Data ... 29.95
Betrayal at Krondor ... 19.95
Bioforge ... 29.95
Bitmap Brothers Compilaton ... 24.95
Bundesliga Manager Pro ... 19.95
Caesar 1 ... 19.95
Christoph Kolumbus ... 19.95
Creature Shock ... 19.95
Crusader Classic ... 29.95
Cyberia ... 24.95
D ... 29.95
Daedalous Encounter ... 22.95
Dawn Patrol Head to Head ... 24.95 N
Der Clou Plus ... 29.95
Der Patrizier ... 29.95
Der Planer & Extra Data ... 19.95
Der Reeder ... 19.95
Descent ... 24.95
Destruction Derby ... 24.95
Discworld ... 24.95
Earthsiege 1 ... 19.95
Earthsiege 2 Classic* ... 29.95
Earthworm Jim ... 19.95 N
Eishockey Manager ... 19.95
Euro 96 ... 24.95 P
Fade to Black ... 29.95
FIFA Soccer 96 Classic ... 29.95
Formula 1 GP ... 29.95
Frankenstein ... 29.95
FX Fighter ... 19.95
Goblins 1+2 ... 19.95
Gobblins 3 ... 19.95
Golden Gate Killer ... 19.95 N
Grand Prix Manager ... 24.95
Hanse ... 29.95
Harpoon Classic ... 17.95
Imperium Romanum* ... 19.95 P
Indiana Jones 4 ... 29.95
Jagged Alliance dt. ... 29.95
Judge Dredd ... 24.95
King's Quest 6 ... 19.95
King's Quest 7 ... 29.95
Kyrandia 3 ... 19.95
Lands of Lore ... 29.95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic* ... 29.95
Little Big Adventure ... 29.95
Lost Eden ... 19.95
MAG ... 29.95 P
Magic Carpet 2 Classic ... 19.95
Maniac Mansion 2 ... 29.95
Mechwarrior 2 ... 24.95 P
Micro Machines 2 ... 24.95
Monkey Island 1 ... 24.95
Monkey Island 2 ... 24.95
Nascar Racing + Track Pack ... 19.95
NBA Jam Tournament ... 24.95
North & South ... 12.95
Oldtimer ... 14.95
Outpost 1.5 ... 19.95
Panic in the Parc ... 29.95
Pirateninsel ... 24.95
Pirates e. ... 22.95
Pitfall Win95 ... 29.95
Pizza Connection ... 19.95
Prince of Persia 1+2 ... 24.95
Privateer ... 29.95
Pro Pinball: The Web ... 27.95
Railroad Tycoon ... 19.95
Rebel Assault ... 29.95
Red Baron 1 Classic ... 22.95
Return to Zork ... 29.95
Rise 2 ... 29.95
Sam & Max ... 29.95
Shanghai Great Moments ... 24.95
Sherman M4 ... 12.95
Silent Service 2 ... 19.95
Sim Ant* ... 19.95
Sim City enhanced ... 19.95
Sim Earth* ... 19.95
Sim Farm* ... 19.95
Simon the Sorcerer 1 ... 19.95
Simon the Sorcerer 2 ... 29.95
Space Hulk Classic ... 9.95
Space Quest 6 ... 19.95
Star Crusader ... 9.95
Steel Panthers ... 29.95
Stonekeep ... 29.95
Teamchef ... 19.95
Tennis Cup 2 ... 19.95
TFX ... 29.95
The Simpsons ... 29.95 P
Theme Park ... 29.95
Tilt ... 19.95
Top Gun ... 19.95
Tornado ... 19.95
Transarctica ... 19.95
Transport Tycoon+World Ed. ... 24.95
US Navy Fighters ... 29.95
Virtual Karts ... 29.95
Virtual Pool* ... 24.95
Virtual Tennis ... 14.95
Vollgas ... 29.95
Warcraft ... 24.95
Whales Voyage ... 14.95
Wing Commander 3 ... 29.95
Winter Supersports ... 14.95
Wipeout/Novastorm ... 29.95
Wizardry 7 ... 17.95
Wolf ... 14.95
Woodruff ... 19.95
Worms ... 24.95 P
WWF Wrestlemania ... 24.95
X-Com ... 24.95
X-Wing + Mission ... 29.95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2 ... 64.95
4-4-2 Fußball* ... 54.95 N
9 - The last Resort ... 69.95
A 10 Cuba ... 64.95
Abuse ... 59.95
Ace Ventura ... 52.95
AD&D Blood & Magic ... 74.95
AD&D Dragon Dice* ... 69.95
Adidas Power Soccer* ... 69.95 N
Admiral Sea Battles* ... 54.95 P
Adventures of t. Smart Patrol* ... 74.95
Age of Sail* ... 64.95 P
AH 64 Longbow Gold* ... 69.95
AH 64 Data ... 44.95
Airline Simulator ... 59.95
Air Warrior 2 ... 79.95
Alien Triology ... 64.95
Animal ... 64.95
Angel Devoid* ... 59.95
Arc of Time* ... 69.95
Armored Fist 2* ... 79.95
Asterix & Obelix* ... 49.95
ATF Gold* ... 79.95
ATF Data: Nato Fighters ... 34.95
Atomic Bomberman* ... 54.95 N
Atripolis 2097* ... 69.95
Bad Mojo ... 44.95
Baku Baku ... 49.95
Baldies* ... 64.95
Baphomets Fluch ... 69.95
Batman Forever Coin up ... 59.95
Battle Cruiser 3000 AD* ... 69.95
Battle Sport* ... 69.95
Betrayal in Antara* ... 79.95
Biest Chamber* ... 64.95
Birthright* ... 79.95
Bleifuss 2 ... 49.95
Bubble Bobble ... 59.95
Bug ... 52.95
Bundesliga Manager 97 ... 69.95
Burning Steel 4 ... 39.95
Caesar 2 Win95 ... 59.95 N
Capitalism ... 69.95
Chessmaster 5000 Win95 ... 69.45
Chewy ... 29.95
Civil War General ... 74.95
Civilisation 2000 ... 69.95
Civilisation 2000: Conflicts ... 34.95
Clandestiny Win95* ... 69.95
Clayfighter 2* ... 79.95
Comanche 3.0* ... 69.95
Commanche + Data ... 39.95
Command & Conquer ... 69.95
Command&Conqu. Data ... 24.95
Command: 100 neue Levels ... 24.95
Levels: Total Destruction ... 19.95 N
C & C 1 + Data ... 89.95
Command & Conq. SVGA* ... 79.95
Command & Conquer 2 ... 79.95
C & C 2 Data* ... 24.95 P
Levels CD ... 14.95 N
C&C 2 + Data* ... 99.95
Close Combat* ... 69.95 N
Command Aces of t.Deep ... 74.95
Conqueror 1086 AD ... 69.95
Conquest de Luxe ... 49.95
Creatures ... 64.95
More Creatures ... 17.95 N
Crow: City of Angles* ... 79.95
Cyber Gladiators ... 69.95
Cyberia 2 ... 59.95
Cyberspeed Win95 ... 74.95
Daggerfall* ... 69.95
Darklight Conflict* ... 69.95
Das Gewehr - Ages of Rifle ... 69.95 N
Das schwarze Auge 1 ... 24.95
Das schwarze Auge 2 ... 24.95
Das schwarze Auge 3 ... 29.95
DSA 1+2+3 ... 74.95
Daytona USA ... 74.95
Deadline ... 34.95
Deadlock ... 69.95
Deadly Skies* ... 74.95
Deadly Tide* ... 64.95 P
Death Gate ... 69.95
Deathdrome* ... 49.95
Delirium* ... 69.95 N
Demonworld* ... 64.95
Der Planer + Data ... 19.95
Der Planer 2 ... 69.95
Der Planer 2 Data ... 24.95
Der Produzent ... 69.95
Descent 2 ... 39.95 P
Destiny ... 69.95
Destruction Derby 2 ... 59.95
Diablo ... 69.95
Die Fugger 2 ... 49.95
Die gr. Schlacht: Ardennen ... 64.95
Die gr. Schlacht: Gettysburg ... 64.95
Die gr. Schlacht um Shiloh* ... 64.95
Die gr. Schlacht: Waterloo ... 64.95
Die Pandora Akte ... 74.95
Die Schlümpfe ... 49.95
Die Siedler ... 29.95
Die Siedler 2 ... 64.95
Die Siedler 2 Mission ... 29.95
Discworld 2 ... 74.95
Dominion* ... 67.95 N
Down in the Dumps ... 69.95
Dragon Lore 2 ... 64.95
Dragonheart* ... 64.95

Preisaktion!

Bleifuss 2 ... 49,95
D. schw. Auge 3 ... 29,95
Destr. Derby 2 ... 59,95
Larry 7 ... 69,95
Lords o. t. Rea. 2 ... 69,95
Phantasmag. 2 ... 69,95
Wing Comm. 4 ... 54,95

Dungeon Keeper* ... 69.95
Ecstatica 2 ... 69.95
Elisabeth 1 ... 64.95
Eradicator* ... 64.95 N
Evidence* ... 69.95
Evocation ... 69.95
F 1 GP 2 dt. ... 79.95
F1 GP2 Add Ons (tewi) ... 17.95 N
F 1 GP 2 Fahrertraining ... 24.95
F 1 Manager 96 ... 69.95
F 1 Manager Professional* ... 69.95
F1 Racing* ... 79.95
F 22 Lightning II ... 79.95
Fallout* ... 69.95 N
Fantasy General ... 64.95
FIFA Soccer 97 ... 69.95
FIFA Soccer Manager ... 64.95 N
Firefight ... 54.95
Flottenmanöver Win95 ... 74.95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Flying Corps ... 79.95
Formel 1* ... 79.95
Fragile Allegiance ... 69.95
FX Fighter Tubo ... 64.95
Gabriel Night 1 ... 19.95
Gabriel Night 2 dt. ... 64.95
Games Cheats 2 ... 24.95
G-Nome ... 69.95

Pole Position ... 64.95
Police Quest SWAT ... 69.95
Power Chess* ... 84.95
Power Play Hockey* ... 59.95
Privat Eye* ... 64.95
Privateer 2: The Darkening ... 79.95
Privateer 2 Special (+Priv 1) ... 94.95
Project Paradise ... 64.95
Putty Squad* ... 69.95
QAD* ... 64.95
Quest for Glory Collection ... 64.95
Rally Racing 97 ... 74.95
RAN Compilation ... 39.95
Raven Project* ... 57.95
Rayman ... 34.95
Realms of Haunting ... 74.95
Rebel Assault 1 ... 29.95 P
Rebel Assault 2 ... 49.95 P
Reloaded ... 54.95
Rendezvous im Weltraum ... 79.95
Renegade 2* ... 54.95
Return Fire ... 64.95
Riot* ... 59.95
Riddle of Master Lu ... 69.95
Risiko Win95 ... 69.95
Road Rash Win95 ... 49.95
Robotron X* ... 74.95
Rückkehr nach Krondor* ... 64.95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Gene Machine ... 69.95
Gene Wars ... 39.95
Golf siehe Sonderfeld
Grand Prix Manager 2 ... 74.95
Grid Run* ... 59.95
Guts 'n' Garters* ... 79.95
Hardwar* ... 79.95
Hattrick Wins* ... 64.95
Have a I.C.E. Day ... 54.95
Heart of Darkness* ... a.A.
Heroes o Might&Magic ... 49.95
Heroes of Might & Magic 2 ... 67.95 N
Hexagon Kartell ... 64.95
Holiday Island ... 69.95
Hilday Island Szenarien ... 19.95 N
Hugo 3 ... 59.95
Hugo 4 ... 59.95
Hunter hunted ... 79.95
Hyperblade ... 79.95
I have no mouth but I must* ... 69.95
Imperium Galactica* ... 69.95
Independence Day Win95* ... 44.95 P
Interstate '76 ... 79.95
Iron & Blood* ... 69.95
Iron Man / XO* ... 59.95
Isnogud ... 64.95
Jagged Alliance 2* ... 69.95
Jedi Knights* ... 74.95
Jetfighter 3 ... 69.95
Jewels of the Oracle ... 79.95
Kick Off 97 ... 64.95 N
King's Quest Collection 1-6 ... 69.95
KKND ... 57.95
Krazy Ivan Win95 ... 74.95
Lands of Lore 2* ... 84.95
Last Rifles* ... 44.95
Leisure Suit Larry 7 ... 69.95
Lighthouse ... 79.95
Lode Runner online* ... 79.95
Lord of the Realm 2 ... 69.95
Lost Vikings 2 ... 59.95
M1 A2 Abrams* ... 84.95
Mad TV 2 ... 69.95
Magic the Gathering ... 69.95 P
Marble Drop* ... 54.95
Martini Racing ... 24.95
Marty 2* ... 59.95
Master of Orion ... 29.95
Master of Orion 2 ... 74.95
MAX ... 69.95
MDK ... 79.95
Mech 2 Data Disc ... 39.95
Mechwarrior: Mercenaries ... 79.95
Mega Wad Cheats ... 19.95 N
Mega Wad Special ... 19.95 N
Mega Wad Vol. 3 ... 24.95 N
Metal Lords* ... 77.95
Mission Force Cyberstorm ... 69.95
Monopoly ... 54.95
Monster Trucks* ... 69.95 N
Monster Trucks Madness ... 69.95
Monty Python's Ritter d. Kok. ... 64.95
bat 3 Win 95* ... 69.95
Mummy ... 79.95
Myst dt. ... 64.95
NBA Hangtime Win95* ... 69.95
Nascar Racing 2 ... 74.95
NBA Jam Extreme* ... 69.95
NBA Live 97 ... 69.95
Need 4 Speed Special Ed. ... 74.95
Need 4 Speed 2* ... 69.95 N
Nemesis ... 69.95
Net Zone* ... 59.95
Nihilist ... 54.95
Normality ... 74.95
NHL Open Ice* ... 69.95
Night of the Monsters* ... 79.95
Normality ... 49.95 P
Obelix Win95* ... 44.95
Olympic Games ... 64.95
Olympic Gold* ... 49.95
Orionburger ... 62.95
Othello ... 34.95
Panic in the Parc* ... 74.95
Panzer Dragoon ... 64.95
Panzer General 2 ... 39.95
PC Games Cheats ... 24.95
Perfect Weapon* ... 59.95
Petko* ... 64.95
Phantasmagoria ... 77.95
Phantasmagoria 2 ... 69.95
Pinball 97* ... 52.95
Pinball 95 Trybid* ... 39.95
Pinball Wizard 2000 ... 59.95
Pirateninsel* ... a.A.
Pirates! Gold ... 34.95
POD ... 64.95 N

Safecracker* ... 69.95
San Franc. PD Homicide* ... a.A.
Schleichfahrt ... 69.95
Scorcher ... 69.95
SEGA Rallye ... 69.95
Sensible World of Soccer ... 49.95
Sensible W. of Soccer Update ... 24.95
Sentien* ... 69.95
Shannara ... 69.95
Shattered Steel ... 69.95
Sherlock Holmes ... 69.95
Silent Hunter ... 64.95
Silent Steel ... 49.95
Sim City 2000 ... 79.95
Data: More Sim Cities ... 17.95 N
Sim Copter ... 69.95
Sim Park ... 69.95
Sim Tunes* ... 54.95
Sim Paket ... 64.95
Sonic ... 49.95
Sonic & Nuckles Collection* ... 49.95
Soul Hunt* ... 59.95
Soviet Strike* ... 79.95
Space Trader Win95* ... 59.95
Speedster* ... 59.95 P
SPQR ... 69.95
Stadt der verlorenen Kinder ... 69.95 N
Star General Win95 ... 64.95
Star Gladiator ... 84.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection ... 49.95
Stars ... 54.95 N
Steel Panthers 2 ... 64.95
Sub Culture* ... 54.95
Super Bubsy Win95 ... 74.95
Super Motocross* ... 64.95
Swiv 3D* ... 69.95
Syndicate Wars ... 39.95
Synergist* ... 69.95
Terminator Sky Net ... 39.95
Terror Trax* ... 34.95
TFX 2000 Eurofighter+Data ... 79.95
TFX EF 2000 Data ... 29.95
TFX Super EF 2000 Win95 ... 84.95
The Muppets inside ... 64.95
The Neverhood ... 74.95
Timelapse ... 69.95
Tiny Troops* ... 64.95
The Devide* ... 54.95
The Fallen ... 64.95
The Mutation of J.B. ... 39.95
The Simpsons ... 59.95
Theme Hospital ... 69.95 P
Think-X ... 37.95
Tie Fighter ... 49.95 P
Time Commando ... 39.95 P
Time Gate Win95 ... 64.95
Titanic* ... 64.95 N
Tomb Raider ... 69.95
Toonstruck ... 69.95
Total Distortion* ... 69.95
Total Mania* ... 64.95
Trash It!* ... 69.95
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e ... 69.95
Tunnel B1 ... 79.95
Twisted Metal Win95* ... 59.95
UEFA Champions League 97* ... 64.95 N
Ultimat Mix* ... 64.95
Urban Runner ... 59.95
US Navy Fighter 97 Win95 ... 79.95
Vermeer* ... 54.95
Viking Conquest* ... 59.95
Virtua Fighter ... 64.95
More War: 100 neue Levels ... 24.95
Warcraft 2 Level Vol. 2 ... 17.95 N
Warcraft 2 Data ... 24.95
Warcraft 2 Exclusive (+Data) ... 79.95
Warhawk Win95* ... 59.95
Warwind ... 59.95
Wing Commander 1-3* ... 54.95
Wing Commander 4 ... 54.95
Wipeout 2097* ... 69.95
Wizardry Gold* ... 69.95
Worms incl. Data ... 69.95
Worms Data: Reinforcem. ... 29.95
WWF in your House ... 64.95
X-Car ... 69.95
X-Wing ... 29.95 P
X-Men* ... 69.95
X-Wing vs. Tie Fighter* ... 69.95
Z ... 64.95
Z Director's Cut ... 19.95
Z + Z Director's Cut Bundle ... 69.95
Zombieville* ... 74.95
Zone Raiders* ... 64.95
ZPG* ... 67.95
Zork: Nemesis ... 74.95

Star Trek

Star Fleet Academy* ... 69.95
Star Trek 25th anniversary ... 24.95
Star Trek Borg ... 49.95
Star Trek 2 ... 24.95
Deep Space 9 ... 24.95 P
Next Gen. Final Unity dt. ... 39.95

Golf

PGA Eurotour Classic ... 29.95
Links LS ... 84.95
Links LS Kurs Collection 1-3 je ... 49.95 N
Links 386 + 2 Plätze ... 69.95
Platz Castle Pines ... 49.95
Platz Cog Hill ... 49.95
Platz Mauna Kea ... 49.95
Platz Prairie Dune ... 49.95
Platz Riviera ... 49.95
Platz Troon North ... 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 (Win95)* ... 69.95
Flight unlimited Win95 ... 69.95
Flugsimulator 6.0 dt. ... 79.95
Flugsimulator 5.1 dt ... 79.95
FS 6 Designer + Scenery FFM ... 59.95
FS 6 MS Expansion Pack* ... 79.95 N
FS FX upgrade ... 79.95
FS Flight Adventures 1 ... 59.95
FS Flight Shop ... 79.95
Final Approach ... 39.95
Moving Map 2.0 ... 69.95
Navigator 6.0 ... 44.95
Rescue Air 911 ... 69.95
Schiratti Commander ... 59.95
Scenery & Object Design. ... 79.95
Aircraft Collections je ... 49.95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)

Szenerien:
Europe 1 ... 54.95
Europe 2 ... 59.95
Multimedia München 2 ... 49.95
Griechenland ... 59.95
Kanarische Inseln* ... 59.95
Karibische Inseln* ... 44.95
Madrid ... 44.95
Venedig* ... 54.95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart
C & C 1 + Data ... 89,95
C & C 2 + Data ... 99,95

Blue Byte Collection ... 39.95 N
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1
Funsoft Compilation ... 74.95
PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing
funsoft Strategie Edition ... 49.95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
funsoft Simulations Edition ... 49.95
Air Havoc, Flight unlimited, Aegis
Game Box 50 Spiele ... 39.95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack ... 79.95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America
Gold Games - 15 CDs ... 39.95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
Lucas Arts Air Combat ... 39.95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Megapack 6 ... 79.95
Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
Megasixpack ... 44.95 N
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
Westwood Compilat. ... 69.95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore
Auf dem Nil nach Ägypten ... 64.95
Entdecke das Land der Pharaonen
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs ... 39.95
u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller
Lexikon des intern. Films ... 119.95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Ultra Pack 2 ... 79.95
Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1

Multimedia

Microsoft Multimedia
3 D Filmstudio Win95 ... 69.95
Autoroute Europa 5.0 ... 109.95
Cinemania 97 ... 59.95
Encarta 97 Enzyklopädie ... 169.95
Encarta Weltatlas ... 94.95
Music Central 97 Win95 ... 59.95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J. ... 64,95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J. ... 64,95
Grundschule Deutsch 1+2 ... 64.95
Grundschule Mathe 1+2 ... 64.95
Grundschule Deutsch 3+4 ... 64.95
Grundschule Mathe 3+4 ... 64.95
Sekundarst. Deutsch 5+6 ... 64.95
Sekundarst. Mathe 5+6 ... 64.95
Sekundarst. Deutsch 7+8 ... 64.95
Sekundarst. Mathe 7+8 ... 64.95
Multimedia Englisch 5 od.6 ... 64.95
Multimedia Englisch 7 od. 8 ... 64.95
Barbie Druckstudio ... 49.95
Barbie Filmstudio ... 49.95
Barbie Modedesigner ... 59.95
Blinky Bill ... 29.95 N
Dschungelbuch 3.5 ... 44.95
König der Löwen ... 79.95
Leonardo je ... 29.95 N
Ollis große Reise ... 49.95
Ollis Welt ... 54.95
Pocahontas ... 79.95
Prof. Tims verrü. Werkstatt ... 59.95
Toy Story Spiele Action ... 44.95 N
Tuneland ... 29.95 N
Urmel's Filmstudio ... 34.95 N
Zwillinge im Zauberland ... 39.95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
8 MB EDO ... 44,95
16 MB EDO ... 109,95
32 MB EDO ... 224,95
günstige Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks
Notebook Joystick Karte ... 149,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
Alfa Dread Joypad ... 29.95
Alfa Twin Box ... 29.95
CH Products
Flightstick ... 59.95
Flightstick Pro ... 99.95
F 16 Flight Stick ... 74.95
F 16 Combat Stick ... 129.95
F 16 Fighter Stick* ... 189.95
Virtual Pilot ... 119.95
Virtual Pilot Pro ... 169.95
Throttle ... 129.95
Throttle Pro ... 169.95
Pedals+Nascar Rac. light. ... 99.95
Pedals Pro ... 169.95
Gravis
Gamepad ... 29.95
Gamepad Pro ... 49.95
Analog Pro ... 39.95
Blackhawk ... 54.95 P
Thunderbird ... 84.95 P
Firebird 2 ... 129.95
Grip + 2 Game Pads ... 139.95 P
Grip 2er Pack ... 59.95 P
Logitech
Thunderpad ... 29.95
WingMan light ... 44.95
WingMan extreme ... 79.95
Warrior ... 119.95
Microsoft
Sidewinder Gamepad ... 54.95
Sidewinder Pro ... 79.95
Sidewinder Pro+Hellbender ... 99.95
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkrad ... 149.95
TM Formula T2 Lenkrad ... 219.95

Soundkarten
SB 16 VE IDE Plug&Play ... 159.95
SB 32 Plug&Play ... 219.95
Yam. Wavetable Upgrade ... 199.95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



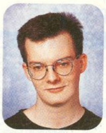
Kempten:
In der Brandstatt 6



PC PLAYER persönlich

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende jedes Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben entscheiden über die Sternchenwertung unserer Spieletester? Auf dieser Doppelseite stellen wir Ihnen unser hochmotiviertes Redaktionsteam vor.

JÖRG LANGER (la)



Auch wenn er nicht von sich behaupten kann, »Z« mehrfach durchgespielt zu haben: Kein Strategiespiel der letzten drei Jahre konnte Jörg Langer entkommen. 1994 von Heinrich Lenhardt und Boris Schneider ins damals winzige Player-Team gelockt, durfte er sich mit hochspannender Shareware und lustigen Druckertests beschäftigen. Derart gestählt konnte Jörg dann Strategieperlen wie »Magic of Endoria« unter die Lupe nehmen, ohne an geistiger Gesundheit einzubüßen. Nichts liebt er mehr, als ein »C&C«-Duell zu gewinnen, und nichts trifft ihn härter, als eines zu verlieren. Außer auf Taktikkost steht Jörg auf gut gemachte Rollenspiele und 3D-Action sowie Kombinationen daraus (»System Shock«). Überhaupt keine Sympathie empfindet er für Golf- und Flippersimulationen, und auch dem dreihundertsten »Myst«-Clone möchte er nicht im Dunkeln begegnen (zumindest nicht unbewaffnet).

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Master of Orion 2
- C&C 2 – Red Alert
- Civilization 2
- Diablo
- MDK

Momentane Ohrwurm-CD:
Skold (Skold)

Aktueller Lieblingsfilm:
Star Wars (Special Edition)

Zuletzt gelesenes Buch:
Endymion (Dan Simmons)

HENRIK FISCH (hf)

Wenn etwas Krach macht und in einen PC gesteckt werden kann, ist Henrik Fisch nicht weit: Soundkarten haben es ihm seit alten Happy-Computer-Tagen angetan. Henriks zweite Leidenschaft ist das Programmieren, seinen Compiler (Watcom C/C++ 10.6) kennt er in- und auswendig. Vor seiner Hochzeit im Jahre '93 hatte er Bedenken, ob er danach jemals wieder zum Spielen käme. Jetzt spielt er fast noch mehr, weil seine Frau begeistert mitmacht. Wenn sich Henrik nicht gerade heldenhaft der titanischen Doppelbelastung durch Hardwareartikel und CD-ROM-Mastering stellt, darf er zur Abwechslung auch mal einen Spieletest schreiben. Seine Vorlieben liegen bei 3D-Action (auch der zehnte Doom-Clone findet bei ihm Asyl) und Jump-and-runs. Zuhause steht er auf japanische Konsolen-Rollenspiele.



Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Doom (indiziert)
- Scourge of Armagon
- Tomb Raider
- Sonic Collection
- Descent 2

Momentane Ohrwurm-CD:
Are you Sequenced? (Klaus Schulze)

Aktueller Lieblingsfilm:
Cold Blooded

Zuletzt gelesenes Buch:
Die endlosen Welten (Shadowrun)

MONIKA STOSCHEK (ms)



Monika Stoschek ist vor allem für stimmungsvolle Adventures und kombinationsgewaltige Prügelspiele zu haben. Auch kernige Actionspiele mag sie, sofern die Grenzen des guten Geschmacks nicht überschritten werden. Eine ganz besondere Haßliebe verbindet Monika mit Flippersimulationen. Während andere Redakteure schon beim Anblick eines neuen Bildschirm-Tisches unter den Schreibtisch fallen, erkennt unsere Expertin selbst kleinste Detailänderungen im dreißigsten Pinball-Fantasy-Remake von Serientäter 21st Century. Im Sommer düst Monika auf ihrer Suzuki LS 650 in den Verlag, auf dem Heimweg macht sie an jeder zweiten Eisdiele zwischen Feldkirchen und der Münchner Innenstadt Rast. Um es den eher unsportlichen Kollegen zu zeigen, hält sich Monika durch intensives Karate-Training und regelmäßiges Hochleistungs-Billard fit.

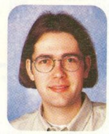
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Diablo
- MDK
- Scourge of Armagon
- Tomb Raider
- Sonic Collection

Momentane Ohrwurm-CD:
Un-break my heart (Toni Braxton)

Aktueller Lieblingsfilm:
Terminator 2

Zuletzt gelesenes Buch:
Pool Billard (Volker Borbe)

ROLAND AUSTINAT (ra)



Roland Austinat hat sich den Adventures und Renderrätseln verschrieben, im Guten wie im Schlechten: Niemand sonst hat so viele mäßige Myst-Clones entlarvt wie er. Auch Denkspiele und intelligente Action-Reißer schaffen es, den Online-Fan vom Websurfen abzuhalten. Rollenspiele hingegen jagen Roland ein kaltes Frösteln über den Rücken. Vermutlich entstand so die fiebrige Grippe, die er kürzlich geschickt an einige Kollegen weitergab. Roland hält übrigens den Rekord im »Windows-95-Neuinstallieren pro Monat«. Noch mehr ärgert ihn, daß gerade kaum gute Kinofilme laufen. Eigenen Angaben nach hat Roland in den Wintermonaten ein paar Pfund zugelegt. Ob es an langen Tagen in der Redaktion liegt, oder eher daran, daß die Lieblings-Joggingstrecke im Wald seit Wochen verschneit und zugefroren ist?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Sonic Collection
- Tomb Raider
- EVE
- Banzai Bug
- CompuServe 3.02

Momentane Ohrwurm-CD:
Tribes, Vibes & Scribes (Incognito)

Aktueller Lieblingsfilm:
Star Trek – First Contact

Zuletzt gelesenes Buch:
Metamorphose (Jean Lorrak)

Aktuell

MICHAEL SCHNELLE (mic)



Michael Schnelle liebt Simulationen jeder Art: Hauptsache, es sind dicke Handbücher zu lesen und viele Knöpfe zu drücken. Also steigt er in virtuelle Jets, Doppeldecker, Rennwagen und U-Boote, um schonungslos über grafisches Blendwerk und schlecht designte Missionen zu berichten. Auch Fußballmanager schaut er sich freiwillig an, sowie Strategiespiele, wenn sie nicht zu trocken sind. Michael war nachts mal stundenlang in einer S-Bahn eingeschlossen, die in einem Tunnel liegen geblieben war. Trotzdem ist er ein überzeugter Teilnehmer am öffentlichen Nahverkehr. Mick haßt Bewegung, größere Menschenansammlungen und Jump-and-runs. Im heimischen Kämmerlein beschäftigt er sich mit japanischen Rollen- und Strategiespielen auf diversen Konsolen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Flying Corps
- Bundesliga Manager 97
- C&C 2: Red Alert
- Sega Rally
- Magic Carpet

Momentane Ohrwurm-CD:
Greatest Hits (Queen)

Aktueller Lieblingsfilm:
The Brady Bunch Movie

Zuletzt gelesenes Buch:
Fräulein Smillas Gespür für Schnee (Peter Hoeg)

ALEXANDER FOLKERS (af)



Nachdem er als Online-Redakteur eingestellt wurde, baute Alex Folkers mit großem Elan unsere Internet-Seiten auf. Zwischenzeitlich hat er seine Abneigung gegen langsame DFÜ-Verbindungen und ellenlangen HTML-Codes entdeckt und wurde in den harten Kern der Spieletester aufgenommen. Alex beschäftigt sich in erster Linie mit Rollen- und Actionspielen, womit sein momentanes Lieblingsprogramm feststeht: Diablo. Selbst in den schwierigsten Multiplayer-Dungeons versucht er immer wieder als Magier sein Glück, obwohl sein häufiges Ableben das Fortkommen seiner Krieger- und Diebkameraden etwas behindert. Alex hat Aversionen gegen Wirtschaftssimulationen, auch das oftmals schlampige Softwaredesign an PCs stört ihn. Bevor er zu PC Player stieß, übersetzte er interessanterweise Microsoft-Bücher ins Deutsche.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Diablo
- Death Rally
- Panzer Dragoon
- Project Paradise
- Destruction Derby 2

Momentane Ohrwurm-CD:
Soundtrack Alarmstufe Rot (CD 1)

Aktueller Lieblingsfilm:
Brazil

Zuletzt gelesenes Buch:
Tot (Stephen King)

MAGNUS KALKUHL (mk)



Wie viele seiner Kollegen mag auch Magnus Kalkuhl keine Sportspiele – nächtelanges Vor-dem-Monitor-Sitzen und Bewegung passen wohl einfach nicht zusammen. Sehr viel spannender findet unser hochgewachsenes Nesthäkchen Jump-and-runs und Action-Adventures. Eigentlich wollte Magnus Spieleprogrammierer werden, jetzt redigiert er gewissenhaft unsere Tips& Tricks-Rubrik und springt bei Engpässen als Tester ein. Seine Freizeit nutzt Magnus für Telefonate mit der weit entfernten Grufti-Freundin und seiner musikalischen Weiterentwicklung am Keyboard. Von ihm stammt die legendäre »Win Peaks«-Folge unserer Multimedia-Leserbriefe.

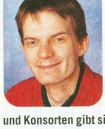
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Tomb Raider
- C&C 2: Red Alert
- Sonic Collection
- Creatures
- Death Rally

Momentane Ohrwurm-CD:
Soundtrack Alarmstufe Rot (CD 2)

Aktueller Lieblingsfilm:
Star Trek – First Contact

Zuletzt gelesenes Buch:
Das geheime Tagebuch der Laura Palmer (Twin Peaks)

MARTIN DEPPE (md)



Nach einer längeren Kennenlernphase konnten wir unseren bisherigen Lieferanten hochwertiger Strategie-Komplettlösungen als Spiele-Redakteur verpflichten. Neben »Command & Conquer« und Konsorten gibt sich Martin Deppe aber auch gerne mit Flug- und Wirtschaftssimulationen ab. Martin haßt Sportspiele, obwohl er jeden Morgen selbst recht sportlich agiert: Auch im tiefsten Winter versucht er, mit seiner Easy-Rider-Vespa bis nach Feldkirchen zu kommen. Dabei trägt er einen sonst nur in Raumschiffen gebräuchlichen Spezialschutzanzug und blockiert mit Vorliebe die karg bemessenen Verlagsparkplätze. Beim Bäcker verlangt der Westfale in Ermangelung eines bayerischen Sprachführers »Brötchen« statt »Semmeln«, so daß er nur durch Nahrungsspenden der Kollegen am Leben erhalten werden kann.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- C&C 2: Red Alert
- Privateer 2
- Schleichfahrt
- Civilization 2
- Warcraft 2

Momentane Ohrwurm-CD:
Without the Help of a Safety Net (Big Country)

Aktueller Lieblingsfilm:
Heat

Zuletzt gelesenes Buch:
Gnadenlos (Tom Clancy)

TONI SCHWAIGER (ts)



Ohne Toni Schwaiger wären unsere monatlichen Multimedia-Leserbriefe kaum vorstellbar. Als Kameramann und Regisseur in einer Person verwandelt er gestreßte Redakteure in talentierte Laiendarsteller, bevor er die Bluescreen-Aufnahmen um aufwendige Special-effects ergänzt. Auch wenn sein letzter Artikel Monate zurückliegt, ist Toni eines der Gründungsmitglieder von PC Player. Vorher sammelte er bei anderen Fachzeitschriften Erfahrung, darunter Happy Computer und 68000er. Gestandene C64-Fans kennen Toni noch als Schöpfer der Textverarbeitung »StarTexter«, die sich zehn Jahre lang verkauft hat. Das Geld ging allerdings gleich wieder für High-end-Geräte drauf, zum Beispiel einen der allerersten Amigas.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Descent 2
- Destruction Derby 2
- Pitfall 2
- Monkey Island 2
- Premiere (zur Videobearbeitung)

Momentane Ohrwurm-CD:
The Sound of Magic: David Copperfield (Sampler)

Aktueller Lieblingsfilm:
Independence Day

Zuletzt gelesenes Buch:
»Bücher? Die bewegen sich nicht!«

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-Benchmark.

① ab 2,5 fps; entspricht einem älteren 486/33 Modell
② ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
③ ab 7,5 fps; entspricht einem 486-DX4/100 MHz
④ ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
⑤ ab 16 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik Tip« genau beschrieben.

RETURN OF THE MUTANT EDITOR

Hersteller: Makrosalt | Hardware: ❶②③④⑤ *
Betriebssystem: Windows 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem oder Netzwerk)

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Monika: ★★★★★ Michael: ★★★★ Roland: ★★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Einen Platin Player erhalten nur absolute Ausnahmeprogramme.

PC PLAYER INDEX

1997 MAI

Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten drei Monate.



Spielename	Genre	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Alex Folkers	Martin Deppe	Seite
C&C Gold Edition	Strategiespiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	84
Koala Lumpur	Adventure	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	129
Kick Off '97	Sportspiel	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	149
iM1A2 Abrams	Simulation	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	138
Magic - The Gathering	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	82
Air Warrior 2	Flugsimulation	★★	★★	★★★	★★★	★★	★★★	140
Flip Out	Denkspiel	★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★	135
Ten Pin Alley	Sportspiel	★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	133
Safecracker	Adventure	★★	★★★	★	★★★	★★	★★	147
Eradicator	Actionspiel	★★	★★	★	★★	★★★	★★	126
Super Bubsy	Geschicklichkeitsspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	130
Gubble	Geschicklichkeitsspiel	★	★★	★★	★★	★★	★★	128
Marathon 2 - Durandal	Actionspiel	★★	★★	★	★★	★★	★★	127
Scorcher	Rennspiel	★	★★	★★	★★	★★	★★	131
SuperSpy	Adventure	★★	★★	★★	★★	★	★★	146
Winzer deluxe	Wirtschaftssimulation	★	★★	★★	★★	★	★★	136
Savage	Simulation	★★	★★	★	★★	★	★★	142
Splitterwelten	Geschicklichkeitsspiel	★★	★★	★	★	★★	★★	152
Egyptia	Denkspiel	★	★★	★	★★	★★	★	134
SimGolf	Sportspiel	★	★	★	★★	★★	★★	151
Bazooka Sue	Adventure	★	★	★	★	★	★	148
Slamscape	Actionspiel	★	★	★	★	★	★	132
Vikings	Strategiespiel	★	★	★	★	★	★	122
Vampire Diaries, The	Adventure	★	★	★	★	★	★	144
Quake Missions-CD	Actionspiel	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	144
Links Add-on	Sportspiel	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	150

Die besten Spiele der letzten drei Monate:

Spielename	Genre	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Alex Folkers	Martin Deppe	Test in
MDK	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	04/97
Sonic Collection	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	04/97
NBA Live 97	Sportspiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	03/97
Diablo	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	02/97
Banzai Bug	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	04/97
Have a N.I.C.E. Day!	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	03/97
Panzer Dragoon	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	02/97
Project Paradise	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	03/97
FIFA 97	Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	02/97
Flying Corps	Flugsimulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	03/97
Krush, Kill 'n Destroy	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	03/97
POD	Rennspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	04/97
SimCopter	Simulation	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	02/97

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

MAGIC – THE GATHERING

Karten werden von Magiern in der Regel für Tricks oder Prophezeiungen benötigt – in Duellen haben sie eigentlich nichts zu suchen. Es sei denn, die Zaubermeister sind in Shandalar beheimatet.



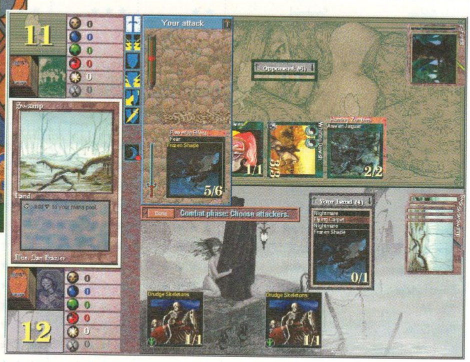
Tatort Stadthalle: Im Konzertsaal 2 drängen sich dichte Menschentrauben um Sperrholztische und reden aufgeregt durcheinander. Das Publikum reicht vom 12-jährigen Schüler bis zum in Ehren angegrauten Verwaltungschef. Sie alle diskutieren, tauschen und feilschen um kleine bunte Pappkärtchen. Ganz klar, wir befinden uns hier auf einem Treffen von »Magic«-Spielern. Das Sammelkartenspiel »Magic – The Gathering« ist in Deutschland fast so beliebt wie in seinem Herkunftsland, den USA. Kein Wunder, daß mittlerweile auch Softwareproduzenten diesen Markt entdeckt haben und eine Scheibe von dem gewinnträchtigen Kuchen abhaben wollen. Allerdings ist die Umsetzung auf den PC nicht so einfach, wie Acclaim mit ihrem unausgegorenen »Battlemage«, einem Mix aus Kartenspiel und Echtzeit-Strategie bitter erfahren mußte. Microprose verpackt die erfolgreiche Vorlage als Rollenspiel – mit mehr Erfolg?

Das idyllische Königreich Shandalar ist im großen und ganzen ein ziemlich sicheres Plätzchen. Eine magische Mauer beschützt die Bewohner vor allem Leid. In dieses paradiesische Idyll platzt ein böser Erzmagier, der den Sicherungswall einreißen will. Dazu muß er an den »Spell of Dominion« herankommen, denn lediglich diese Geheimformel kann die Schutzwand auflösen. Aber wie das in guten Geschichten und Computerspielen so ist, findet sich ein motivierter Held, der dem Bösen Einhalt gebieten will. Dieser tapfere Recke lebt in Ihrem Rechner und vertraut auf Ihre Maus, mit der Sie ihn durch Shandalar dirigieren müssen. Zu Beginn wählen Sie aus, welcher der fünf magischen Farben Ihr Kämpe am meisten zugeneigt ist. Dadurch legen Sie die Ausrichtung der allerersten Zaubersprüche fest, mit denen Sie Ihre Reise beginnen. Schwarz, Rot und Grün stehen vornehmlich für Angriff, während Blau und vor allem Weiß Defensivfarben sind. Unser Weltenretter bewegt sich auf einer ruckeligen Landkarte zunächst ziellos umher, bis er nach wenigen Sekunden auf eines der ebenfalls recht planlos herumzuckenden Sprites trifft. Mit einem Tusch beglückwünscht Sie das Programm: Sie sind soeben auf den ersten Gegner gestoßen. Arrogant bietet er Ihnen an, gegen ein wenig Gold kampflos von dannen zu ziehen. Doch was wären Sie für ein Held, wenn Sie dieser Forderung tatsächlich

Spiele-Test



Im Rollenspielmodus bewegen Sie sich auf Schusters Rappen durch Shandalar. Trotz winziger Figuren ruckt die Karte noch auf einem Pentium/100.



Duelle und Kämpfe werden wie im Original mit Karten ausgetragen. Der Kontrahent legt sein Blatt in der oberen Hälfte aus.



Die erste Stadt haben wir bald erobert. Die rote Zauberin kann sich gegen unser schwarzes Deck nicht lange halten.



In den Verließen sind alle Gegner statisch. Erst wenn Sie in einen anderen Zauberer hineinlaufen, kommt es zum Kampf.



Der »Deckbuilder« eignet sich auch zum Training mit den »echten« Karten.



In Videos werden Ihnen die Grundlagen des »Magic«-Spiels nähergebracht.

nachgeben würden? Also stürzen Sie sich ins Gefecht und landen auf dem Duellbildschirm. Der ist zu Beginn noch wüst und leer; lediglich die Trefferpunkte der beteiligten Parteien sind zu sehen. Nach einem Münzwurf muß sich der Sieger entscheiden, ob er gleich mit sieben Karten auf der Hand anfangen will oder lieber abwartet und dafür eine Karte extra ziehen darf. Ihr erstes Deck (so heißen die Kartenstapel in Magic) enthält im wesentlichen Zaubersprüche und Ländereien. Letztere produzieren Energie (Mana genannt), welche Magie erst ermöglicht. Zug um Zug spielen Sie Länder aus, sparen Mana an, beschwören Kreaturen jeder Art, belegen Sie mit einem Bann oder saugen mit Spontanzaubern die Gegner bis aufs Blut aus. Ziel aller Aktionen ist es, dem Gegenüber sämtliche Trefferpunkte zu entreißen. Der Sieger bekommt einen zufällig ausgewählten Spruch aus dem Deck des Verlierers oder ein wenig Gold. Das kann man in Dörfern oder Städten gegen Nahrung beziehungweise neue Karten eintauschen. In den Ortschaften sitzen zudem die Weisen, welche Tips zum Spielverlauf geben. Von ihnen erhält man auch Miniaufträge, deren Erledigung mit klingender Münze, neuen Karten oder Bonusgegenständen angemessen vergütet wird.

Die Bürgermeister größerer Städte sind über erfolgreich absolvierte Missionen manchmal so glücklich, daß Sie Ihnen einen Manalink zu ihrer Gemeinde anbieten. Dadurch erhalten Sie in den nächsten Kämpfen mehr Trefferpunkte. Die gleiche Belohnung winkt, wenn Sie Ortschaften anderer Zauberer erobern. Einige Gegner hinterlassen Hinweise auf versteckte Höhlen. Betreten Sie ein derartiges Gewölbe, müssen Sie es schrittweise erforschen und die Gänge der Dunkelheit entreißen. Hier finden sich besonders starke Zaubersprüche, die für gewöhnlich auch besonders kräftige Monster bewachen.

Alte »Magic«-Hasen entdecken sicher einige Ungereimtheiten im Rollenspielmodus, denn in Shandalar werden nicht alle Originalregeln befolgt. Ihnen ist der Duell-Modus gewidmet. Getreu dem gestrengen Reglement der amerikanischen 5th Edition können Sie ohne das Rollenspieldrumherum Gefechte gegen sechzig Computergegner auf vier Schwierigkeitsstufen austragen. Dabei treten Sie entweder mit einem vorgefertigten Deck an oder stellen sich mit dem Construction Kit ein eigenes zusammen. Dabei haben Sie die Wahl unter rund 400 unterschiedlichen Karten aus den Grundsets und den Boosterpacks der vierten Kartenauflage. Zusätzlich wurden megaseltene Schmankerl aus früheren Versionen, wie etwa der schwarze Lotus, beigepackt. Ein gutes Dutzend speziell für die Computerfassung entworfener Zauber rundet das Angebot ab. Vor allem an Einsteiger wendet sich das etwa 200 Seiten starke Handbuch. Dort werden sämtliche Regeln erläutert und anhand von Beispielen transparent gemacht. Multimedialer sind die 13 Videos, wo in Englisch ein Übungsspiel von mehreren Schauspielern vorgeführt wird. (mic)

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Als ich vor ein paar Monaten das erste Demo zu Microproses' langerwarteten Magic – The Gathering gespielt habe, war ich noch guter Dinge, daß zumindest diese Computerumsetzung meines Lieblingsspiels gelingen könnte. Nach diesem Test sehe ich meine Worte aus dem Meinungskasten zu Acclaims Version bestätigt: Man kann Magic nicht richtig für den Computer umsetzen!

Dabei haben sich die Entwickler wirklich Mühe gegeben, der Vorlage gerecht zu werden. Im Rollenspielmodus stecken nette Ideen, und der Computer spielt ganz passabel. Doch ein paar Schnitzer verderben den Spaß. So passen die Beschreibungen der Karten nicht immer auf den Bildschirm. Dadurch gehen bei manchen Kreaturen wichtige Informationen verloren. Außerdem vermisse ich schmerzlich einen Mehrspielermodus. Laut Herstellerangaben ist eine Internet-Version zwar in Planung, doch hätte man auch an einem PC bequem zu zweit spielen können. Hauptmanko aber ist, daß man von Anfang an Zugriff auf die gesamte Palette an Zaubern hat und verlorene Karten beim nächsten Spiel immer wieder auftauchen. Damit wird das Original seiner entscheidenden Stärken beraubt. Was übrig bleibt, ist ein nettes taktisches Kartenspiel, das im Laufe der Zeit aber schnell an Reiz verliert. Zum Austesten für echte Decks ist Magic – The Gathering ganz gut geeignet, als eigenständiges Spiel sticht es nicht.

MAGIC – THE GATHERING

Hersteller:	Microprose	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★ Roland: ★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

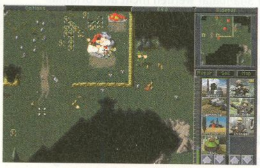
Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

COMMAND & CONQUER GOLD EDITION

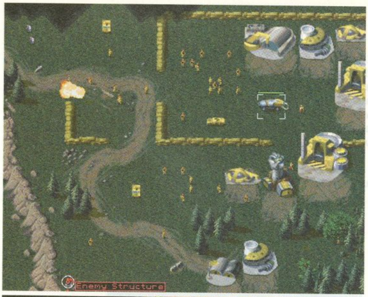
Eine Deluxe-Version des Strategieknallers »C&C«? Hunderttausende, die wie von Sinnen in die Läden rennen? Gemach, die Gold Edition lohnt sich nur für solche Fans oder eingefleischte Spieler, die das Echtzeit-Spektakel bislang verpaßt haben.

Eine Spielebombe schlug im Herbst 1995 ein, von der sich die PC-Bildschirme bis heute nicht erholt haben: »Command & Conquer« machte aus Echtzeit-Strategie das beliebteste Computerspiel-Genre und rief eine Welle von Nachahmern auf den Plan. Eine der vielen Stärken von C&C waren die kleinen Figuren und Vehikel – so hatte man für damalige Verhältnisse eine enorme Übersicht über das Geschehen. Mittlerweile locken 320 mal 200 Pixel freilich niemanden mehr in den Kommandosessel, folglich sattelte der Nachfolger »C&C 2: Red Alert« längst auf SVGA um. Nun ist mit großer Verspätung Teil 1 als sogenannte Gold Edition neu erschienen, die nur unter Windows 95 und mit 640 mal 400 Pixeln läuft. Diese einzige wirkliche Verbesserung wirkt sich merklich aus: Der Bildschirm zeigt einen viermal größeren Schlachtfeld-Ausschnitt. So fallen koordinierte Aktionen leichter, Sie müssen viel weniger herumscrollen. Ansonsten hat sich beim Kampf von GDI gegen NOD nichts geändert. Sie führen beide Parteien durch die gewohnten Solomissionen, sammeln Tiberium und bauen davon Gebäude und Kampfeinheiten. Die extrem spannenden Multiplayer-Schlachten können nun auch ohne größere Verrenkungen übers Internet ausgetragen werden. Die Zwischensequenzen verwenden in der Gold Edition mehr Farben, zeigen aber aufgrund des verwendeten Interlace-Modus störende Querstreifen.

Es sind mehrere »Themes« (Hintergrundbilder und Icons im C&C-Look) auf der CD enthalten. Nutzen kann diese nur, wer auch das »Microsoft Plus Pack« hat. **(la)**



Die Win95-Version von C&C verwendet eine Auflösung von 640 mal 400 Pixel und überarbeitete Bau-Icons.





Beachten Sie die Einheitengröße: Die Gold Edition (oben) zeigt viermal soviel vom Spielfeld wie die alte VGA-Version (unten).

JÖRG LANGER ★★★★★

Command & Conquer hat kaum etwas von seinem Reiz verloren: Mit der schwachen Entschuldigung, nur noch einige weitere Bildschirmfotos machen zu wollen, spielte ich eine Mission nach der anderen. Durch die SVGA-Auflösung ist der Echtzeit-Klassiker noch übersichtlicher und bedienungsfreundlicher geworden. Freuen werden sich darüber vor allem Multiplayer-Generäle, da Kämpfe mit menschlichen Gegnern traditionell besonders hektisch sind. Doch warum hat die Windows-95-Version so lange gedauert?

Außer der höheren Auflösung bietet die Gold Edition keine nennenswerten Vorteile. Die Videos haben mehr Farben, laufen aber nur interlaced. Die Themes für Windows 95 sind eine nette Dreingabe, mehr nicht. Wäre es so schwer gewesen, einige Verbesserungen des Nachfolgers Red Alert zu übernehmen, zum Beispiel den nachwachsenden Schatten? Während andere Firmen (etwa LucasArts mit X-Wing Collector's CD) bei einer optisch verbesserten Neuauflage gleich sämtliche Missions-CDs dazupacken, fehlt hier jede Spur davon. Für sich allein betrachtet, hat die Gold Edition fünf Sterne redlich verdient. Erneut den Geldbeutel zücken sollten jedoch nur beinharte Fans, die häufig Netzwerkspiele veranstalten und dabei C&C dem Nachfolger vorziehen.

COMMAND & CONQUER GOLD EDITION

Hersteller:	Westwood	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem); bis vier Netzwerk oder Internet)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Sehr gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Monika: ★★★★ Michael: ★★★★ Roland: ★★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

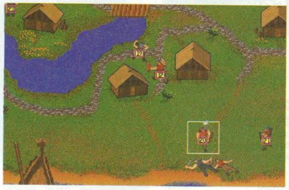
Strategiespiel für Fortgeschrittene

VIKINGS

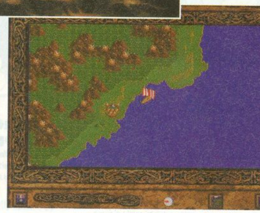


Die Wikinger kommen! Mit Langbooten, Schwertern und stilecht gehörnten Helmen machen Sie auf ihren Raubzügen die europäischen Küsten unsicher.

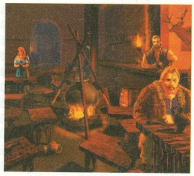
Zu einer Zeit, als die christliche Seefahrt noch richtig unchristlich war, erlebten die Wikinger ihre Blüte. Raubend, plündernd und brandschatzend versetzten die Nordmänner jeden braven Bürger in Angst und Schrecken. Wem würde es bei derart verlockenden Aussichten nicht Spaß machen, selbst mal auf Kaperfahrt zu gehen? GT Interactive glaubt auf jeden Fall fest an den Unterhaltungswert und vermacht Ihnen in »Vikings« ein kleines Dörfchen in Schweden, Norwegen oder Dänemark. Mit einer Handvoll wilder Ikea-Krieger planen Sie von dort aus Ihre ersten Kaperfahrten in die nähere Umgebung. Kaum ausgelaufen, machen Sie auch schon Bekanntschaft mit der fummeligen Maussteuerung. Während die echten Wikinger nur gegen Wind, Wellen und die Götter zu kämpfen hatten, werden Sie mit der eigenwilligen Bedienung ringen. Um nicht Spielball der See zu sein, müssen Sie den Kurs ständig mit Rechts-Links-Klicks korrigieren. Das ändert sich schlagartig, wenn Sie ein Dorf angreifen. In den nun folgenden Echtzeitkämpfen steht jeder Recke stramm, bis man ihn durch einen beherzten Rechtsklick auf den Weg schickt. Mehrere Kämpen zu einer Gruppe zusammenzufassen ist ein Luxus, der den Wikingern nicht vergönnt war. Richtig spaßig wird es, wenn Sie in einem Gefecht Mann gegen Mann den gegnerischen Anführer besiegen müssen.



Die Angriffe auf Dörfer werden in Echtzeit abgewickelt. Unsere Bogenschützen legen gerade die erste Verteidigungslinie lahm.



Unterwegs in Midgard: Das winzige Wikingerboot trotzt tapfer und mühsam Wind und Wellen.



In der Schenke erfahren Sie neue Mythen und Legenden.

Denn dann kommt die patentverdächtige Kombisteuerung zum Einsatz. Jeder Hieb in Richtung Feind mutiert durch ein verwirrendes Konglomerat aus Shift-Taste, Ziffernblock und Maus zum puren Glückstreffer. Mit so viel steuerungstechnischer Innovation kann es das hausbackene Spielprinzip nicht aufnehmen. Die Entwickler haben schamlos bei Sid Meiers Klassiker »Pirates« abgekupfert. Also treibt man mit ein paar Waren Handel, sucht mit Hilfe erworbener Landkarten Artefakte oder wird in ein Seegefecht aus der Vogelperspektive verwickelt. Natürlich dürfen Sie mit geschwätzigen Schankmägden flirten und so den holden Maiden Informationen entlocken. Besonders charmante Herzensbrecher erobern im Laufe der Zeit nicht nur die eisigen Nordmeere, sondern auch das Herz einer Häuptlingstochter – spätere Heirat nicht ausgeschlossen. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★

Die kleine Ortschaft Tampere liegt in Flammen. Meine tapferen Mannen schicken gerade eine Handvoll Dorfbüttel nach Walhalla. Da verhakt sich der zweite Angriffstrupp am ersten und bewegt sich nicht weiter. Statt dessen zappelt er nur noch aufgeregt hin und her. Das verhindert meinen Sieg zwar nicht, die erlittenen Verluste steigen dennoch in unerwartete Höhen.

Unglaublich, was man an einem an sich unverwüstlichen Spielprinzip so alles verhunzen kann. Lassen wir mal das indiskutable Steuerungswirrwarr beiseite, welches allein schon die Niedrigstwertung rechtfertigen würde, so finden sich auch sonst kaum Punkte, die für Vikings sprächen. Die fuzzelige Landkarte dümpelt auf unterstem Shareware-Niveau, und die Animationen während der Kämpfe sind schlichtweg lachhaft. Warum für so einen offensichtlichen Flop auch noch Michael Dorn (Worf aus Star Trek) als Sprecher engagiert wurde, der jedes Menü in vollmundigem Englisch vorliest, wissen wohl nur die Götter. Nordland-Fans investieren besser in ein Fäßchen Met; eingefleischte Kaperer durchstreifen weiterhin mit Altmeister Meier die spielerisch erheblich ergiebigere Karibik.

VIKINGS

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	①②③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★ Roland: ★ Alex: ★ Martin: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

9 - The Last Resort	d	3	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
A10 Cuba	e/d	2	69.-
ADI Kinderlernprogramme	d		69.-
Age of Sail	d	2	74.-
AH-64 Longbow + Mission	d	2	74.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	39.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
Armored Fist 2*	d	2	79.-
Ascendancy+J.Alliance+Kaiser	d	7	55.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
A.T.F. X-Fighters + Missions	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	29.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Banzai Bug (Win95)	e	1	54.-
Bazooka Sue	d	3	69.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood*	e	1	89.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Civilization 2	d	8	59.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	29.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Creatures	d	2	69.-
Daggerfall	d	5	69.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	33.-
Daytona USA	d	2	69.-
Deadlock	d	8	69.-
Deadly Games	d	8	69.-
Death Rally	e/d	4	49.-
Der Planer 2	d	2	45.-
Der Planer 2 Mission	d	2	25.-
Destruction Derby 2	d	2	69.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
[illegible]	e	1	89.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
Down In the Dumps	d	3	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Ecstatica 2*	d	3	69.-
Eradicator	e/d	1	69.-
Extreme Assault*	d	1	69.-
Exhumed	e/d	1	74.-
F1 Grand Prix 2	d	2	75.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	39.-
F1 (Psygnosis)	d	2	79.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
Fable	d	3	39.-
Fall Out*	d	1	69.-
FIFA Soccer 97	d	4	59.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	49.-
Flottenmanöver	d	8	65.-
Flying Corps	d	2	74.-
G-Nome (Win 95)	d	1	69.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Gene Wars	d	8	35.-
Gex	d	1	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	62.-
Hellbender (Win95)	d	2	69.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Hexagon-Kartell	d	2	69.-
Hexen Death Kings Missions	e	1	29.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	29.-
Hugo 4	d	1	65.-
IM1A2 Abrams	d	2	79.-
Interstate 76	d	1	79.-
Isnogud	d	1	54.-
Last Rites*	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	74.-
Level CD´s für mehr Action	d	ab	19.-
Links LS	e/d	4	89.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lost Vikings 2*	d	2	59.-

CD SPIELE

M.A.X.	d	2	49.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	69.-
Master of Orion 2	e	2	69.-
MDK*	d	1	74.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Monster Trucks (Psygnosis)	e/d	2	69.-
Mutant Penguins	d	8	59.-
Myst	d	3	55.-
Nascar Racing 2	d	4	74.-
NBA Live 97	d	4	74.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
Nemesis: The Wizardry 8	d	8	69.-
NHL Hockey 97	d	4	69.-
Normality	d	3	55.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	64.-
PC Games Cheats 2 prof.	d	7	25.-
Pete Sampras Extreme Tennis*	d	4	74.-
PGA European Tour Golf	d	4	25.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	69.-
POD	e/d	1	69.-
Privateer 2	d	2	69.-
Project Paradise	e/d	1	69.-
Rallye Racing 97	d	4	59.-
Ran Soccer + Ran Trainer 2	d	4	39.-
Rayman	d	1	35.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	74.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Reloaded	d	1	59.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Risiko (W95)	d	8	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Schleichfahrt	d	2	69.-
Sega Rally	d	4	59.-
Scorcher (W95)	e/d	2	74.-
Shadow Warrior*	e	1	84.-
Shattered Steel	e/d	1	49.-
Sherlock Holmes 2: Rose Tatoo	d	3	74.-
Silent Hunter	d	2	59.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	25.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Slamtilt	d	2	54.-
Sonic CD (W95)	e/d	1	55.-
Space Hulk 2	d	1	35.-
Stadt der verlorenen Kinder	d	3	74.-
Star General (Win 95)	d	8	69.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Syndicate Wars	d	2	49.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	74.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	3$.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	84.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	65.-
The Dig	d	3	44.-
The Neverhood	e/d	3	69.-
Theme Hospital*	d	2	74.-
Tie Fighter	d	1	45.-
Time Commando	d	1	49.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toonstruck	d	3	65.-
Toy Story Spiele Action	e/d	2	49.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Virtua Cop	d	1	69.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	69.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Worms	d	8	29.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew	e/d	4	79.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (W95)	e/d	1	74.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

3D Ultra Pinball	e/d	2	39.-
5th Musketeer	e/d	3	15.-
Aces of the Deep	d	2	35.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
11th Hour	d	3	24.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest Deluxe	d	8	45.-
Crusader - No Remorse	d	1	29.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia	e/d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	39.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	39.-
Evocation	d	3	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Fatal Racing	d	2	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle (Vollgas)	d	3	33.-
Golden Gate Killer	d	3	29.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	39.-
Magic Carpet 2	d	1	29.-
Martini Racing	d	4	29.-
Mechwarrior 2	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Millenia	d	8	10.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Panzer General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Speed Haste	d	2	29.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Steel Panthers	d	8	26.-
Stonekeep	d	5	35.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin´s Passage	d	3	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-

CD-Bundles

Giga Pack	d	2	74.-
(Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)			
MegaSIXpak (6CD´s)	e/d	8	59.-
Magic Carpet 2, Comanche, TerraNova, Actua Soccer, Ch.)			
Gold Games	d	7	35.-
(DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)			
Gravis Überlebens Pack	d	2	69.-
(Creatures, Martini Racing, Gravis Game Pad)			
Gravis Sport Pack	d	1	69.-
(Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pad)			
Run-Fun-Drive Pack	d	2	74.-
(Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)			

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop ! ab 14.90

Hardware

Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	49.-
Logitech Thunder Pad	35.-
Thrustmaster Phazer Pad	89.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	59.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	54.-
Microsoft Sidewinder 3D Pro	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP 1	159.-
Thrustmaster Formula T2	219.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1
Das erfolgreiche Spiel auf der Playstation jetzt endlich für den PC!
Komplett deutsch — nur **79.-**

MDK
Shiny 's revolutionäres 3D Action Game kommt !
Anleitung deutsch — nur **74.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Master of Orion 2 (Komplett deutsch)
Magic Die Zusammenkunft
Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

Dominion* (Komplett deutsch)
Need for Speed 2
Top-Spiele Top-Preise! je nur **74.-**

POD
Planet of Death
Anleitung deutsch — nur **69.-**

Daggerfall (Komplett deutsch)
Deadly Games*
Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

Kick Off 97
Fußball-Action Pur!
Anleitung deutsch — nur **69.-**

Exhumed* (Komplett deutsch)
Theme Hospital*
Top-Spiele Top-Preise! je nur **74.-**

G-Nome	d	69.-
Ecstatica 2	d	69.-
Comanche 3*	d	79.-
Conquest Earth*	d	79.-
Interstate 76*	d	79.-

M.A.X. Mechanized Assault Exploration (Komplett deutsch)
Commandieren war gestern!
Heute gibt es M.A.X.! **49.-**

Command & Conquer Total!

C&C SVGA	d	79.-
C&C 2	d	79.-
C&C 2 Gegenangriff	d	29.-
C&C Level CD	d	15.-

Isnogud	d	49.-
Pandemonium*	d	74.-
KKND	d	59.-
X-Wing vs. Tie Fighter	d	74.-
Lost Vikings 2*	d	59.-

Schluß mit lustig: 10er pro Spiel!

Red Baron	e/d	10.-
Flashback	d	10.-
Surface Tension	d	10.-
Millennia	d	10.-

Orionburger	d	39.-
Olympic Soccer	e/d	15.-
Riddle of Master Lu	e	15.-
Höhlenwelt Saga	d	15.-
Magic Carpet Plus	d	15.-

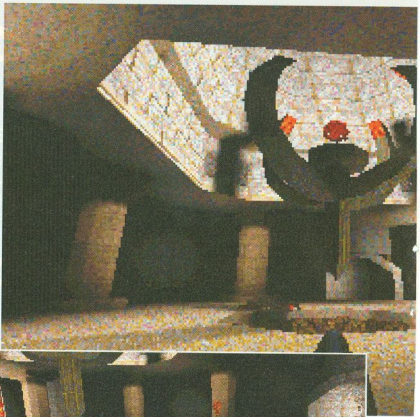
Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Actionspiel für Fortgeschrittene

SCOURGE OF ARMAGON



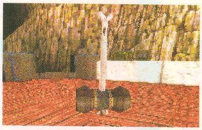
Stichworte: düstere Höhle, schauderhaftes Tentakelwesen, Shub-Niggurath! Klingelt es bei Ihnen? Wenn ja, dann haben Sie »Quake« bis zum Schluß durchgespielt. Da kommt die neue Missions-CD von id gerade zur rechten Zeit.



Der Centroid-Skorpion schießt von weitem mit Nägeln und greift im Nahkampf mit seinem Stachel an.

Das erfolgreiche 3D-Actionspiel »Quake« wurde in Deutschland genau so schnell indiziert wie Vorgänger »Doom«. Das bedeutet: Quake darf nur noch an Volljährige verkauft und nicht mehr beworben werden. In diesem Sinne verstehen wir den Test der Zusatzlevels »Scourge of Armagon« als kritische Bewertung einer Missions-CD – nicht als Kaufempfehlung für das Originalspiel. Diese CD ist nur spielbar, wenn man sie zum Original hinzu installiert. Nach der Installation wartet ein komplett neues Spiel auf den Actionfreund. Diesmal geht es dem Bösewicht »Armagon« an den Kragen. Anders als in der Standardversion lassen sich nicht mehr die einzelnen Abschnitte anwählen. Alle Gebiete werden Level für Level nacheinander gespielt. Am Spielprinzip hat sich dagegen nichts geändert: Alles erledigen, alles einsammeln, Ausgang finden.

Dafür gibt es einige neue Waffen und Gegenstände. Die »Laser Cannon« verschießt in rascher Folge Energiestrahlen, so daß man sich wie Han Solo in »Krieg der Sterne« vorkommt. Gag am Rande: Die Strahlen prallen an Metallwänden ab und flitzen kreuz und quer durch den Raum.





Der Mjolnir-Hammer schleudert Blitze auf die Gegner-Schaar.

Der »Proximity Mine Launcher« sieht zunächst fast genauso aus wie der normale Granatwerfer, hat allerdings eine rot markierte Waffenmündung. Eine damit verschossene Rakete poltert nicht unkontrolliert durch die Gegend, sondern bleibt an der Wand, auf dem Boden oder an jedem anderen Gegenstand haften. Kommt irgendein Lebewesen in die Nähe der Rakete, gibt sie zur Warnung zwei Pieplaute von sich und explodiert. Mit der Waffe können Hinterlistige also wunderbar das ganze Areal verminen. Allerdings unterscheiden die Haftgranaten nicht zwischen Freund oder Feind. Wer also ein Gelände gespickt hat, um dort ein Monster durchzulocken, nur um anschließend von eben jenem Monster durch das präparierte Gebiet gejagt zu werden, dem fliegen die eigenen gehässigen Tricks um die Ohren.

Die dritte neue Waffe ist der »Mjolnir«-Hammer. Haut man damit auf den Boden, verschießt der Hammer Blitze, die zielsicher alle Gegner im Gelände treffen. Er verbraucht zwar enorm viel Energie aus den Energiezellen, dafür zeigen sich die Gegner davon auch besonders beeindruckt.

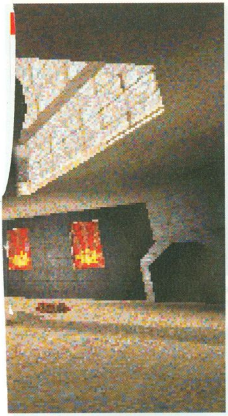


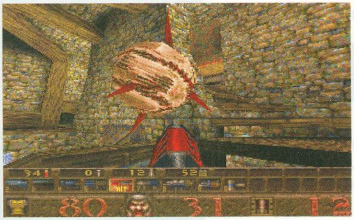


Das Horn of Conjuring macht den Shambler so zahm wie einen Teddybären.



Die Gremlins klauen Waffen und basteln unbeaufsichtigt aus den erledigten Gegnern neue Gremlins.





▲ **Wenn es brummelt, sollte man die Beine in die Hand nehmen: Die Spike Mine kommt unaufhaltsam näher.**

◀ **Die Levels in Scourge of Armagon sind wesentlich detaillierter als im indizierten Standardspiel.**





Sehr praktisch: Mit dem Proximity Mine Launcher bleiben die Raketen wie Minen an der Wand haften und explodieren erst, wenn sich ein Lebewesen nähert.

Die »Gremlins« sind nervige Quälgeister, haben aber bei weitem nichts mit den putzigen Kreaturen aus dem gleichnamigen Film zu tun. Diese affenähnlichen Viecher pirschen sich an Sie heran und klauen Ausrüstungsgegenstände. Wer nicht aufpaßt, sieht sich vielleicht schnell einem Gremlin mit einem Raketenwerfer gegenüber. Natürlich kann das Biest mit dem Gerät auch umgehen. Unbeaufsichtigt machen sie sich über ausgeschaltete Gegner her und basteln daraus einen neuen Gremlin. Werden die kleinen Viecher eine Zeitlang sich selbst überlassen, hat man es schnell mit einer ganzen Horde zu tun.

Ein weiteres unangenehmes neues Monster ist die »Spike Mine«. Diese brummelnde Stachelkugel fliegt automatisch auf den Spieler zu und explodiert bei jeder Berührung. Die Minen sind effektiv, aber auch stur und dumm. Wenn man sich hinter einer Wand versteckt, fliegen sie, blöde wie sie sind, einfach dagegen und detonieren für den Spieler harmlos. **(hf)**

Neue Ausrüstungsgegenstände sind ebenfalls hinzugekommen. Äußerst praktisch ist das »Horn of Conjuring«. Wenn der Spieler diese Tröte benutzt, interessieren sich die Monster nicht mehr für ihn. Man kann sie also gefahrlos ausschalten. Der Spieler kann aber sicher sein, daß ihn ein mit Monstern vollgestopfter Raum erwartet, wenn er das Instrument irgendwo herumschweben sieht. Beim »Empathy Shield« handelt es sich um die abgespeckte Version des bekannten Schutzpentagramms. Während letzteres eine Zeit lang komplett vor Angriffen schützt, teilt der Schild den Schaden eingesteckter Treffer zur Hälfte wieder an den Gegner aus. Mit dem »Wet Suit« darf man dagegen länger tauchen und alle Energiewaffen gefahrlos im Wasser einsetzen.

Die netten Extras sind zwar nicht zwingend erforderlich, erleichtern in einigen Situationen das Vorwärtskommen aber ungemein. Insbesondere, da auch einige neue Monster auf den Spieler warten. So gibt es den »Centroid«, eine Art Skorpion mit zwei Bolzenwerfern. Sobald er den Spieler sieht, feuert er ohne Pause auf ihn. Den Centroid sollte man möglichst aus der Entfernung ausschalten, denn wenn er einem zu nahe kommt, schlägt er mit seinem ultrafiesen Giftstachel um sich.

HENRIK FISCH ★★★★★

Unglaublich, was die Designer noch alles aus Quake herausgekitzelt haben: Wesentlich größere und detailliertere Levels, neue Monster, neue Waffen. Lara Croft muß nun ein Weilchen warten, jetzt wird erst mal wieder ausgiebig und nächtelang gequakt. Alex, Magnus und Martin haben nachts sogar mal unser Redaktionsnetzwerk in einem 4-Stunden-Kampf ausgiebig belastet. Da bekam ich schon beim Zuschauen vor Spannung feuchte Handflächen.

Die Levels sind um einiges abwechslungsreicher gestaltet als das Originalareal, was etwas mehr Rechenkraft vom PC fordert. Auf meinem Pentium/90 konnte ich die Erstversion noch problemlos spielen, während die neuen Levels öfter mal heftig ins Rucken gerieten. Nach wie vor gehört das Spiel wegen der dargestellten Brutalität keinesfalls in die Hände von Kindern. Wer jedoch den Erstling verschlungen hat, der dürfte sich auch diese Zusatz-CD kaufen. Übrigens: Eine zweite Missions-CD mit weiteren fiesen Gegnern und starken Waffen soll demnächst ebenfalls erhältlich sein.



Am Ende des Levels »Mortum's Keep« wieseln drei Shambler herum. Zum Glück hat man ja die Schrotflinte und 20 Schuß Munition.

SCOURGE OF ARMAGON

Hersteller:	id-Software	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (Modem), bis 16 (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

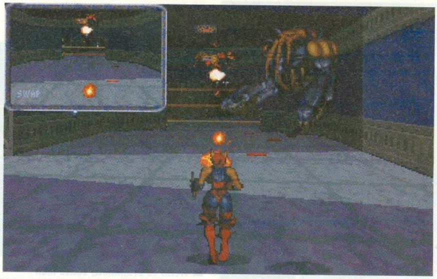
Jörg: ★★★ Monika: ★★★★★ Michael: ★★★ Alex: ★★★★★ Martin: ★★★★★

HENRIK FISCH: ★★★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ERADICATOR



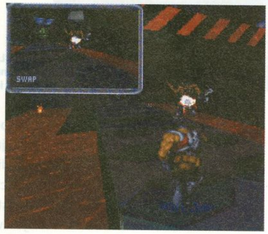
Das Abwehrfeuer zweier Cyborg-Wächter setzt der Spielfigur arg zu.

Fremde Zivilisationen, einsame Helden, dreidimensionale Action: Aus dieser Ursuppe entstanden in den letzten Monaten viele mehr oder weniger ansehnliche Computerspiele.

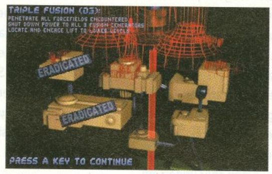
Der Plot von »Eradicator« klingt irgendwie bekannt: Vor einigen Jahrhunderten radierte auf dem Planeten Ioxia eine Revolte fast die gesamte Präsenz der damaligen Gewaltherrscher aus. Seitdem wurden die Bodenschätze des Sonnensystems von mehreren Rassen friedlich abgebaut. Nun wird eines Tages ohne Vorwarnung die letzte verbliebene Festung der Ioxianer reaktiviert. Ein von ihr ausgehender Schutzschild schirmt alle vier Minenplaneten fortan von der Außenwelt völlig ab, wodurch die für die gesamte Galaxis lebenswichtigen Rohstoffe nicht mehr ausgeführt werden können. Die Katastrophe kann nur einer der drei Helden abwenden, aus denen der Spieler sein Alter Ego wählt: Ein ausdauernder Echsenkrieger, eine agile Söldnerin oder ein eingeschlossener Bergmann. Nach dem Start des Spiels und zwischen den einzelnen Levels erläutert ein Missions-Briefing die aktuell zu erreichenden Ziele. Danach finden Sie sich in Gestalt der gewählten Figur in einer 3D-Umgebung wieder und sehen dem Protagonisten über die Schulter. Auf Tastendruck schalten Sie zur üblichen Ich-Perspektive um. Von nun an laufen, springen und schießen Sie mit Hilfe von Maus, Joystick und Tastatur so lange durch die Gegend, bis alle Missionsziele erfüllt sind. In den meisten Fällen beschränken sich diese auf das Ausschalten oder Zerstören technischer Einrichtungen und sind daher mit Waffengewalt und etwas Köpfchen zu erledigen. Einfach ist die Aufgabe jedoch nicht gerade: Die Gegner sind daher schnell und zäh, die Steuerung der Figur ist zu ungenau. Das wirkt sich besonders bei exakt zu bemessenden Sprüngen als Handicap aus. Die einzelnen Levels sind gut durchdacht und dank der eingebauten Automap trotz ihrer Größe meist übersichtlich, woran auch Aufzüge, Teleporter und bewegliche Plattformen nichts ändern. Der Mehrspielermodus verkraftet bis zu acht Teilnehmer, die kooperativ oder gegeneinander spielen können. Sollten Sie Geschmack an Eradicator finden, können Sie sich mit dem beigelegten, nicht gerade gut dokumentierten Editor eigene Spielstufen entwerfen. **(af)**



Durch die Zerstörung des Generators wird ein Kraftfeld abgeschaltet.



Raketen und Minen werden in einem eigenen Fenser überwacht.



Zwischen den Levels werden die Missionsziele in kurzen Text-Briefings erläutert.

ALEX FOLKERS ★★★

Von der Wiege bis zur Bahre ist dieses Spielchen nicht das Wahre. Die Grafik ist mit ihrer festgelegten VGA-Auflösung nicht mehr zeitgemäß, der Sound flach und die Steuerung ungenau. Ja, klar, Eradicator ist kein Jump-and-run, aber wenn schon springen, dann wenigstens exakt. Einige bewegliche Plattformen sind nervtötender als die fiesesten Gegner – ein Sturz zieht oft lange Fußmärsche nach sich, die mir schnell die ganze Freude am Spiel nehmen.

Zum Glück für Eidos ist extrem viel Abwechslung geboten. Ein Arsenal von 15 verschiedenen Waffen, drei unterschiedliche Spielfiguren und der mitgelieferte Editor verhindern das Absacken unter Mittelmaß. Mir persönlich sind die indizierten Genre-Referenzen aber weitaus lieber, an die Eradicator nicht herankommt.

ERADICATOR

Hersteller:	Eidos	Hardware:	❶②③④⑤ *
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (per Modem oder Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★★ Michael: ★ Roland: ★★ Martin: ★★

ALEX FOLKERS: ★★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

MARATHON 2: DURANDAL



Die Grafik des Spiels wirkt gegenüber der Konkurrenz trist und schmucklos.

Durch gepanzerte Gänge laufen, Türen öffnen, Knöpfe drücken und auf alles ballern, was monströs aussieht – das haben wir doch schon mal gesehen. Und nicht erst auf dem Macintosh ...

Nach siebzehn Jahren in einer Kälteschlafkammer werden Sie von »Durandal«, dem Bordcomputer Ihres Kampfschiffs, geweckt. Tausend Lichtjahre von der Erde entfernt sollen Sie einen potentiellen Gegner der Menschheit auf einem unbekannten Planeten auskundschaften und aufhalten. Dazu steuern Sie Ihre Spielfigur mit Tastatur, Joystick und Maus in der Ich-Perspektive durch die dreidimensionale Landschaft der fremden Welt Lh'owon. Die weitläufigen Gänge der feindlichen Stationen werden bereits nach einigen der 40 Levels sehr unübersichtlich; nur die eingebaute Automap dient Ihnen als Hilfe. Damit Sie nicht von plötzlich hinter Gangbiegungen auftauchenden Gegnern überrascht werden, zeigt ein Bewegungssensor alle beweglichen Objekte an. In einem Display lesen Sie sämtliche Informationen über den Stand Ihrer momentanen Ausrüstung ab, darunter die Werte für Schutzschild und Luftvorrat des Kampfanzugs. Doch Action ist bei Durandal nur die halbe Miete: Einige Schalter öffnen Türen und lassen Laufbrücken erscheinen, andere aktivieren Pumpen, die den ganzen Level mit Wasser oder Lava überschwemmen. Dazu kommen noch Datenterminals, die den Handlungsverlauf vorantreiben oder Sie an andere Stellen teleportieren. Von Zeit zu Zeit schickt der Bordcomputer bewaffnete Zivilisten zu Ihrer Unterstützung auf die Oberfläche, die eigenständig gegen feindliche Truppen vorgehen. Das ist auch notwendig, da Sie die Munition Ihrer Waffen sehr sparsam einsetzen müssen. Einige Gegner lassen sich umgehen und sollten nicht beachtet werden – für die eingesparten Geschosse werden Sie an anderer Stelle dankbar sein. Der Hersteller legt sehr großen Wert auf das realistische physikalische Modell des Spiels – viel war davon jedoch nicht festzustellen: Sie laufen beispielsweise über Abgründe einfach hinweg und bewegen sich im Wasser genauso schnell wie an Land. Das komplett deutsche Spiel ist nicht gerade ein Musterbeispiel der Übersetzungskunst; besonders das Handbuch versucht an vielen Stellen allzu krampfhaft, witzig zu sein.



An einigen Terminals wird die Spielhandlung weitererzählt.

Technik-Tip: Dank mehrerer Bildschirmgrößen und zweier Auflösungen ist Durandal auch auf 486er-Rechnern spielbar, ab einem Pentium/100 läuft auch die SVGA-Variante unter Windows 95 einigermaßen flüssig. **(af)**


Blutige Rache: Die Explosion eines Gegners hat einen unserer Mitkämpfer erwischt.

ALEX FOLKERS ★★

Und wieder einmal »beglückt« ein Softwarehaus den Markt mit einem 3D-Actionspiel. Den eigentlich einzigen Vorteil zieht Durandal aus der Verfügbarkeit für PCs und Macintosh-Computer. Alle darüber hinausgehenden Eigenschaften des Spiels sind in anderen Vertretern dieses Genres schon hunderte Male vorexerziert worden.
Einige besondere Macken fallen störend auf: Ich kann den Spielstand nur an vorbestimmten Punkten im Level speichern, die Animationen der Gegner sind viel zu sparsam ausgefallen, und das Zielen fällt ohne eingebaute Hilfsfunktionen wie Fadenkreuz oder Autokorrektur etwas schwer. Da hilft auch der Multiplayer-Modus mit seinen interessanten Optionen nicht weiter – dieses Spiel ist einfach unterdurchschnittlich.

MARATHON 2: DURANDAL

Hersteller:	Funware	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (per Modem und Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★★ Michael: ★ Roland: ★★ Martin: ★★

ALEX FOLKERS: ★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④P90 (ab 10 fps) ⑤P133 (ab 16 fps)

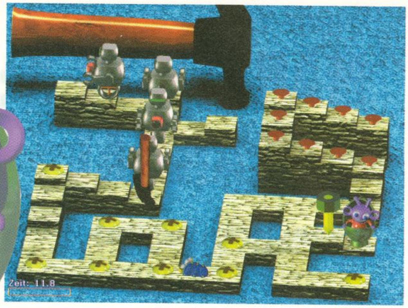
Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

GUBBLE

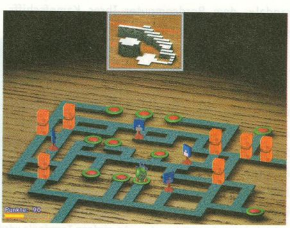


Nein, das ist nicht Prinz Charles in lila – sondern Gubble.

Ende der Siebziger eroberte »Pac Man« die Spielhallen der Republik. Die Geisterjagd um den hungrigen kleinen Kreis mit der großen Klappe machte einfach süchtig. Fast zwanzig Jahre später geistern seine Enkel weiter, darunter auch »Gubble«.



Hammer und Schraubenzieher sind nicht leicht zu erreichen, denn links lauern Roboter auf Ihren Helden.



In der Stadtübersicht springt man zu den einzelnen Zymbots. An den Diskettensymbolen läßt sich einmal der Spielstand speichern.

Ziehen Sie gerade um? Zerlegen Sie gerne Möbel? Dann sind Sie bei »Gubble« richtig. Das putzige kleine Kerlchen, das aussieht, als sei es just aus einem Überraschungsei geschlüpft, hat nämlich ähnliches zu tun. Von fremdartigen Wesen entführt, muß es sogenannte Zymbots losschrauben oder -hämmern. Was ein Zymbot ist? Nun, laut Handbuch handelt es sich dabei um Ebenen oder Levels, die auf dem Planeten Rennigar mit verschiedenen Befestigungsmitteln angebracht wurden. Praktischerweise liegen auf jedem Level die passenden Werkzeuge bereit, um Bolzen, Nieten oder Schrauben zu lösen. Leider sind Sie aber nicht allein – mehr oder weniger fiese Gegner bewegen sich ebenfalls durch die Levels. Sind es zu Anfang noch recht harmlose Zahnräder, die stumpf durch die Gegend rollen, kommen später so ausgefeilte Widersacher wie Drohnen oder »Boiler-Bots« hinzu. Eines aber haben sie alle gemein: Bei Körperkontakt verliert Gubble an Lebensenergie. Zu allem Übel machen Ihnen einige Gegner mit zusätzlichen Gemeinheiten wie Raketen oder Lavabrocken das Leben schwer.

Gubble führt durch insgesamt 150 Levels, die auf zehn Städte verteilt die Planetenoberfläche bedecken. In jeder Stadt läßt sich an mehreren Stellen je ein Spielstand speichern. Zudem kommt dort Gubbles Lebensbalken wieder in den grünen Bereich. Von den Städten aus steuern Sie die einzelnen Zymbots an, wobei zuvor eine Vorschau auf den kommenden Level möglich ist. Sobald Gubble in eine neue Ebene gesprungen ist, sollte er sich als erstes um das richtige Werkzeug kümmern. So lösen Schraubenzieher (für Heimwerkerprofis: -dreher) Schrauben, Hämmer entfernen Nägel und Bohrer Nieten. Manche Schrauben sind verdeckt und müssen erst mit einem Sandstrahler freigelegt werden. Schieber dienen dazu, im Weg stehende Kisten hin- und herzubewegen. In höheren Levels benötigt Gubble Teleporter oder Katapulte, um schwer zugängliche Stellen zu erreichen.

Jede absolvierte Ebene bringt Gubble zehn Punkte ein, schwierige Bonus-Zymbots werden mit bis zu zehn Extrapunkten belohnt. Besondere Symbole beschleunigen unseren Helden, bringen seine Gesundheit zurück oder frieren Gegner ein. **(md)**

MARTIN DEPPE ★★

Als Klein-Martin damals aufgeregt in die Spielwarenabteilung eines großen Kaufhauses – nennen wir es »Bertie« – schlich, um eine Partie Pac Man zu daddeln, mag der Reiz des wuseligen Kerlchens (Pac Man, nicht Martin!) ja noch groß gewesen sein. Doch zwei Jahrzehnte und Dutzende von Pac-Man-Klonen später (Klein-Martin mißt mittlerweile fast zwei Meter), lockt man damit einfach niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Zwar gibt es 150 Levels, allesamt muß ich sie aber nach dem gleichen Prinzip durchhecheln: Warten, bis die Gegner halbwegs außer Reichweite sind, und dann hurtig die Schrauben, Bolzen oder Nieten lösen. Das ist für kurze Zeit unterhaltsam, dann widme ich mich lieber wieder dem Bilderaufhängen in meiner neuen Wohnung – zum Leidwesen der Nachbarn.

Ein Blick auf die Packung verrät mir allerdings, daß ich sowieso nicht zur Zielgruppe gehöre: Schon ab sechs Jahren darf man demnach zu Gubble greifen. Wer also ein nettes, gewaltfreies Spiel für Kinder, Enkel oder Zwischendurch sucht, liegt damit nicht ganz falsch, zumal es nur rund 60 Mark kostet. Jedoch bekomme ich für den Preis ein ganzes Paket voller Computerspiele, die Klein-Martins Augen damals zum Leuchten brachten – darunter eben auch Pac Man.

GUBBLE

Hersteller:	Actual Entertainment	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★★ Michael: ★★ Roland: ★★ Alex: ★★

MARTIN DEPPE: ★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

KOALA LUMPUR

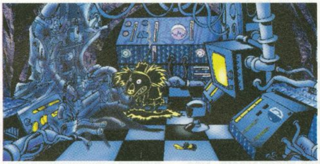


Kein Rechtschreibfehler – nicht um die Hauptstadt von Malaysia geht es, sondern um einen blaßlila Koala, der mit seinen Freunden auf der Suche nach einer mächtigen Schriftrolle ist.

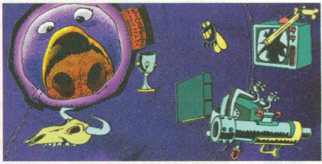


Hoppla – Dingos Gehirnwindungen sind durcheinandergeraten, da muß Fliege kurz mal die Steuerung übernehmen.

Nicht gerade ein alltäglicher Bär, unser »Koala Lumpur«. Siegfried und Roy sind nichts gegen den knuffigen Gesellen vom indischen Ozean, der als Mischung aus Houdini und Konfuzius schon in Las Vegas sein Publikum zum Erstaunen gebracht hat. Besonders eindrucksvoll: Der Eisenbahnzug, den er aus seinem magischen Fez zum Vorschein bringt. In eben diesem Fez entdeckt Koala eines Tages eine verwunschene alte Schriftrolle, die großes Unheil verursachen könnte, wenn er nicht schnell eine entsprechende zweite Rolle auftreiben kann. Dummerweise ist diese in viele kleine Teile zerrissen, die er mit seinem Freund Dr. Dingo, seines Zeichens ein waschechter Hund, wiederfinden muß. Zur Seite steht ihm auch noch eine kleine, namenlose Fliege, deren Rolle Sie bereitwillig übernehmen.



Diese Nachricht zerstörte sich nach dem Anhören von selbst.



Abgefahren: Koalas Wunder-Fez wird als Inventory benutzt.

Zu Beginn des Spiels müssen Sie Dingo erst einmal aus einem Kühlschrank befreien, den er zu einem Tresor umgebaut hat. Dann können Sie gemeinsam in Koalas Raumschiff losfliegen.



Zuerst geht es zum Schrottplaneten, von Koala »Land of lost things« genannt, auf dem einige Zettel versteckt sind. Dazu gibt es eine Raumstaion, auf der ein verzogenes Kind die Helden als Spielzeuge behalten will, und eine Vergnügungswelt. Dabei kommt es zu Begegnungen der komischen Art. In einem Tagebuch, das Fliege neben einem Skelett findet, lesen Sie, wie Sie sich mit den knurrigen Hunden, die auf dem Schrottplaneten leben, verständigen können. Klar, daß nur Dr. Dingo für ein solches Gespräch in Frage kommt. Den armen Kerl trifft es ohnehin hart – als Mann fürs Grobe fällt ihm auch schon mal ein riesiger Schraubenschlüssel auf den Hals, oder ihm wird von seiner Ex-Freundin auf dem Vergnügungsplaneten das Gehirn geklaut.

Die bunte Spielgrafik fügt sich nahtlos in den Comicstil der kleinen Zwischensequenzen ein, und die Musik erinnert stellenweise extrem an alte Monkey-Island-Abenteuer. Dialoge mit anderen Personen laufen automatisch ab. Dabei sollten Sie Ihre Ohren spitzen, denn die akzentbehafteten englischen Sätze erklingen ohne Untertitel. (ra)



Dingo vor: Als Vierbeiner ist er der Wahlkandidat für einen Hundedialog.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Endlich wieder ein Adventure, das seinen Namen auch verdient. Keine gerenderten Sterilwelten, die bei mir für Dauergähnen sorgen, keine monotonen Midi-Melodien, die den Lautstärkeregler arbeitslos machen. Statt dessen gibt es handgezeichnete, liebenswerte Figuren, Hintergrundmusik, die sich der Umgebung anpaßt, und abgefahrene Geräuscheffekte. Nett auch die Idee, daß Koala und Dingo mit der Fliege gesteuert werden, die aktiv an der Handlung teilnimmt. So ist man viel stärker ins Geschehen eingebunden und leidet mit Fliege, wenn sie sich beispielsweise an einer Lampe einen Stromschlag holt.

Die manchmal makabren Sprüche kommen verdächtig nah an die guten, alten LucasArts-Abenteuer heran. Allerdings sind diese, was interaktive Dialoge mit anderen Spielfiguren angeht, trotz allem noch immer ungeschlagen. Achtung: Es gibt keine Untertitel. Wenn Sie in Englisch nicht überdurchschnittlich fit sind, dann warten Sie am besten auf die deutsche Übersetzung, die zum Zeitpunkt der Drucklegung kurz vor der Fertigstellung stand. So, und nun entschuldigen Sie mich bitte – ich muß wieder zurück zu Koala, Dingo und Fliege.

KOALA LUMPUR

Hersteller:	Brøderbund	Hardware:	❶②③④⑤*
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★★★ Michael: ★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

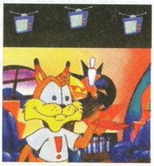
SUPER BUBSY

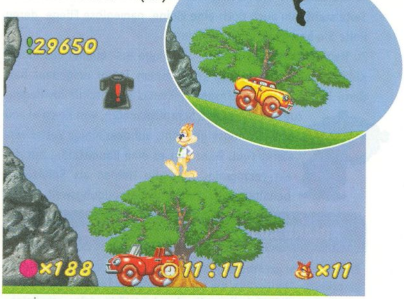


Schafft er es nicht, die Brücke auszufahren, droht Bubsy nach dem Teleportertunnel akute Lebensgefahr durch Ertrinken.

Mit leichter Verspätung veröffentlicht Accolade die für Windows 95 optimierte Konsolen-Adaption »Super Bubsy«. Es basiert auf dem 1993 erschienenen Original-Bubsy.

Die wenigsten Geschicklichkeitsspiele zeichnen sich durch eine besonders gute Hintergrundgeschichte aus, da macht auch »Super Bubsy« keine Ausnahme. Also schlüpfen Sie diesmal ins Fell eines sprunggewaltigen Katers namens Bubsy. Dieser muß die bösen Woolies davon abhalten, die Wollresourcen der Erde zu plündern. Dazu schicken Sie den Stubentiger durch 16 Levels, in denen er so viele Wollknäuel wie möglich einsammeln muß. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad haben Sie mit einem Zeitlimit (4, 10, 15 Minuten) zu kämpfen. Wer es jedoch schafft, sich schneller über Baumstämme, Hausdächer und Brücken zu bewegen, der heimst am Ende des Abschnitts dicke Bonuspunkte ein. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg über Trampolinbäume, bewegliche Plattformen, durch dunkle Teleportertunnel und vor allem vorbei an zahlreichen Widersachern. Eine winzige Feindberührung kostet hier selbst den zähesten Schnurrer sofort ein Leben. Einzige Ausnahme: Sie tanzen Ihren Gegnern auf dem Kopf herum, indem Sie die Bösewichte frech als Landeplatz nach Ihren Sprüngen benutzen. Derart eliminierte Opponenten, wie etwa tentakeltragende Woolies oder glubschäugige Giraffen, verschwinden von der Bildfläche. Sie tauchen erst wieder auf, wenn Sie einen Abschnitt ganz von vorne starten müssen. Apropos tauchen: Bubsy legt zwar gerne längere Strecken auf Wasserrutschen zurück, tiefe Gewässer gehören hingegen zu den gefährlichsten Bedrohungen für seine neun Bildschirmleben. Ebenso verhält es sich mit spitzen Pfählen und Stürzen aus großer Höhe. Zum Glück zeigen die Programmierer ein Herz für Tiere und haben Ausrufezeichensymbole als Hinweis für Zwischenstationen zum Wiederanfang eingebaut. Weitere Überlebenshilfe bieten verschiedene T-Shirts für Unsichtbarkeit, Zusatzenergie, Unbesiegbarkeit und Extraleben. Die stets verfügbare Speicheroption und Continues helfen zusätzlich, den ärgsten Frust zu vermeiden. **(ms)**


Wer fleißig Fernseher eingesammelt hat, darf am Schluß eine Cartoonshow ansehen.



Wenn er sich das schwarze T-Shirt schnappt, wird der Kater zum Schatten und somit für Gegner unsichtbar.

MONIKA STOSCHEK ★★

Das Spiel um die flotte Samtpfote ist mit Zutaten wie brauchbarer Steuerung, witzigen Animationen und ganz annehmbarem Leveldesign durchaus ein solider Jump-and-run-Vertreter. Den Hauptpreis für geniale Genreneuerungen wird die Hüpferei zwar sicher nicht gewinnen, dennoch hat es mich immerhin eine Weile vor dem Monitor gehalten. Der nervige Dudelsound ist allerdings unverzeihlich; einige unfaire Stellen waren hingegen dank lobenswerter Speicheroption und verschiedener Schwierigkeitsgrade zu verschmerzen.
Aber was nützt die schönste Programmoptimierung für Windows 95, wenn das Spiel erst ab einem Pentium/133 vernünftig läuft? Dabei ist es wirklich schade, daß die witzigen Animationen und Ideen bereits für P90-Besitzer kein Vergnügen mehr darstellen, da ihr Rechner nur die Mindestanforderung erfüllt. Teils im Zeitlupentempo quält sich die Mieze durch die Levels, die trotz abgeschalteter Hintergrundgrafik nahezu unspielbar werden. Wer also keine 133 MHz im Kasten hat, für den ist Super Bubsy gar nicht so super.

SUPER BUBSY

Hersteller:	Accolade	Hardware:	❶❷❸④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

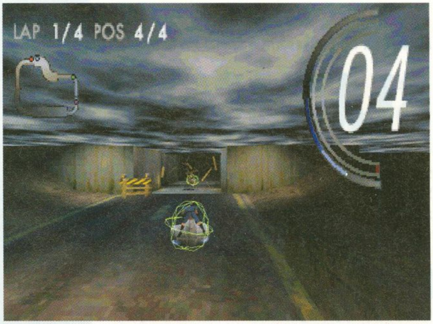
Jörg: ★★ Michael: ★★ Roland: ★★ Alex: ★★ Martin: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

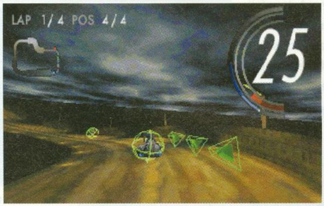
SCORCHER



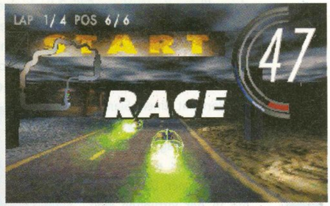
◀ Fast wie im richtigen Leben: Eine Baustelle stellt sich uns in den Weg. (640 x 400)

Was ist grün, rund und ziemlich schnell: ein radioaktiver Hamster? Ein Gummiball? Nein, es ist das Motorrad der Zukunft mit dem klangvollen Namen »Scorcher«.

Es muß ihn irgendwo geben, den Grübler in seinem Elfenbeinturm, der sich die Hintergrundstories für die simpelsten Spiele aus den Fingern saugt. So versetzt »Scorcher« Sie ins Jahr 2021, das wahrhaftig nicht an die goldenen Zwanziger erinnert. Kriege und Umweltzerstörung haben die Bevölkerung drastisch reduziert, und die heruntergekommenen Ortschaften würden auch keinen »Unser Dorf soll schöner werden«-Preis mehr gewinnen.



Die grünen Pyramiden laden Ihre Turbobooster auf.



Mit dem Turbo geht es gleich schneller voran. (320 x 200)

Die gelangweilte Jugend hat daher nichts besseres zu tun, als auf futuristischen Bikes durch die Prärie zu brettern. Es versteht sich von selbst, daß die als Scorchers bezeichneten Gefährte mit den heutigen Zweirädern nicht mehr viel zu tun haben. So wurde auf eben diese zwei Räder verzichtet, statt dessen sorgt ein grünes Kraftfeld für den nötigen Abstand zum Boden. Turbobooster treiben die Böcke schneller voran, ein Sprungmechanismus läßt sie in die Höhe hüpfen. Die Energie für derartige Eskapaden liefern leuchtende Objekte, die auf der Strecke verteilt sind. Im Straßenpflaster versenkte Schalter aktivieren bei Berührung kurzfristig Beschleunigungs- oder Bremsstrecken.

Scorcher bietet drei unterschiedliche Rennmodi. Beim Training sammeln Sie erste Erfahrungen mit dem Bike und rasen nur gegen die hardnäckig ablaufende Uhr. »Time Attack« läßt Sie gegen bis zu fünf Konkurrenten antreten. In der Meisterschaft schließlich muß sich Ihr Flitzer jeweils unter den ersten drei Fahrern plazieren, um weiter teilnehmen zu dürfen. Die Kurse werden von Rennen zu Rennen anspruchsvoller, doch die Anzahl der Pisten ist äußerst dürftig ausgefallen – es gibt nur sechs. Drei davon können Sie bei Training und Time Attack frei anwählen, die übrigen werden erst der Reihe nach zugänglich.

Die Strecken selbst strotzen nicht gerade vor Abwechslung. So wird außer gelegentlich vorbeigondelnden Eisenbahnzügen kaum etwas fürs Auge geboten. Fahrten durch Tunnel, Kanalisation und Abwasserkanäle wechseln sich mit Partien an der trübgrauen Oberfläche ab. Gerät Ihr Renner vom rechten Weg ab, stürzt er schnell in die Tiefe. Weil er dann ein gutes Stück zurückversetzt wird und erst wieder beschleunigen muß, verfehlt man schon durch einen einzigen Fehltritt leicht das Zeitlimit. Ihre Gegner lassen sich zwar anschubsen und abdrängen, ansonsten aber nicht bekämpfen. **(md)**

MARTIN DEPPE ★★

Ich gehöre nicht zu den Fanatikern, die sich spätnachts die Abenteuer der Schumi-Family im fernen Australien um die Ohren hauen. Ebensowenig kenne ich den Unterschied zwischen »200er-Schluffen« und neigungsoptimierten Karbonheckspoilern der dritten Generation. Dennoch mag ich gute Rennspiele, und sei es nur für ein kleines Intermezzo in der Mittagspause. Scorcher aber wird mich niemals vom wohlverdienten Riesenschnitzel abhalten – dafür ist das Spiel einfach zu langweilig. Abgesehen von nur sechs Strecken und dem fehlenden Mehrspielermodus nerven mich die unfairen Stellen ungemein. So rase ich auf eine Senke zu, die für mich nicht einsehbar ist. Treffe ich die darin versteckte Rampe nicht auf Anhieb, bleibt mein Scorcher darin hängen. Also ist Auswendiglernen angesagt, um halbwegs mit den Rivalen mithalten zu können.

Konkurrenzspiele bieten erheblich mehr – beispielsweise verschiedene Fahrzeugmodelle oder Aufrüstung der eigenen Karre. Da setze ich mich doch lieber auf meine getunte Vespa Special und pese kurz vor Ladenschluß durch die Münchner Innenstadt – das ist aufregender.

SCORCHER

Hersteller:	Scavenger	Hardware:	❶②③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★★ Michael: ★★ Roland: ★★ Alex: ★★

MARTIN DEPPE: ★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

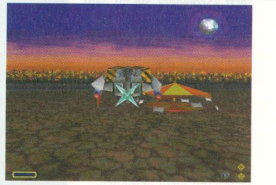
SLAMSCAPE



Sensationell schnelle Grafik und ungenügender Spielwitz müssen sich nicht ausschließen – das zeigt »Slamscape« diesen Monat ein trauriges Mal mehr.

Es gibt Dinge im Leben, in denen selbst der eingefleischteste Spieletester keinen Sinn mehr erkennen kann. Die Hintergrundgeschichte von »Slamscape« gehört dazu. Kleine Kostprobe gefällig? Nach einem Autounfall wachen Sie in einem merkwürdigen Krankenhaus auf. In Ihren Sehnerven steckt der Remulator (hat nichts mit Remoulade oder Romulanern zu tun), durch den Sie die Slamscape betreten können. Kraft Ihres Geistes müssen Sie dort mit einem Slamjet vier Orb-Ids (was das auch immer sein mag) und etliche Power Nodes einsammeln, um den armen Betatestern, die in der virtuellen Welt gestrandet sind, wieder herauszuhelfen.

Zwei beknackte Gegner stellen sich dem wackeren Spieler in den Weg – Shreddy Bear und Turbognome. Leider kann man nur den zweiten erledigen. (640 x 480)



Noch klebt uns eine Power Node am Heck – oben rechts sehen Sie einen Orb-Id, der leider im Moment unerreichbar ist.



Hat er zu lange Slamscape gespielt? Der Sänger von »God lives Underwater« sollte mal zum Arzt gehen.

Was dann nach dem Programmstart auf den Spieler wartet, sind zunächst eine schnelle Grafik-Engine und coole Hintergrundmusik. Nach fortgeschrittener Spieldauer reduziert sich das auf eine schnelle Grafik-Engine – ernüchternd und erschreckend zugleich. Die Anleitung kommentiert lapidar: »Durch Explosionen, Sprünge, Hiebe und Schüsse auf alles und jedes können Sie das Orb-Id finden und es vom Regeneral befreien, damit es zu dem Orbhead in der Mitte der Region zurückkehren kann«. Doch das ist in Wahrheit ein schier unmögliches Unterfangen. Um in allen vier plus einer geheimen Region Erfolg zu haben, brauchen Sie unbedingt alle Power Nodes. Dummerweise werden die vom dauernd und unvermittelt auftauchenden Gegner geklaut – wozu braucht man auch eine Karte oder eine Radaranzeige? So können Sie das Gesocks nur partiell eliminieren, das unterwegs Ihren Pfad kreuzt. Die Gegner sind allemal illuster: Gehirne auf Einrädern, fünf Tonnen schwere Wesen aus Elefantenfüßen oder durch den Sand schwimmende (!) Haifische. Wenn das Spiel schon von MTV Interactive kommt, dann wird wie schon beim unsäglichen »Nihilist« nicht auf die Musik einer »angesagten« Gruppe verzichtet: »God lives Underwater« gibt sich die Ehre und sorgt für Stereophonie im Spiel und leises Schaudern in drei recht ähnlich klingenden Musikvideos. Übrigens: Ohne 2 MByte RAM auf der Grafikkarte bleibt der Monitor dunkel – da freut sich der Hardwarehändler. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★

Slamscape schafft es, das gurkige Actionspektakel Nihilist noch zu unterbieten. Was nützt es, daß Slamscapes Grafik auch auf einem Pentium/90 rasend schnell ist, wenn ich dafür eine Grafikkarte mit mindestens 2 MByte RAM brauche? Was nützen mir regelbarer Bildschirmausschnitt, flinke Gleiterflüge und gelegentliche Power-ups, wenn mangels Karte ständig die mühevoll aufgesammelten Power Nodes von den fliegenden Gegnern geklaut werden?
Die Musik von »God lives Underwater« ist zwar cool, aber nicht so gut wie die Crossover-Kracher, die Nihilist einen Platz in meiner Musik-CD-Sammlung gesichert haben. Alle Menschen, die an Slamscape beteiligt waren, sollten dazu gezwungen werden, mindestens ein Exemplar des Spiels aus eigener Tasche zu bezahlen. Vielleicht fiele dann einigen der ach so kreativen Köpfe ein, daß es eben nicht reicht, laute Musik, gute Grafik und lausige Action miteinander zu koppeln.

SLAMSCAPE

Hersteller:	Virgin Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★ Michael: ★ Alex: ★ Martin: ★

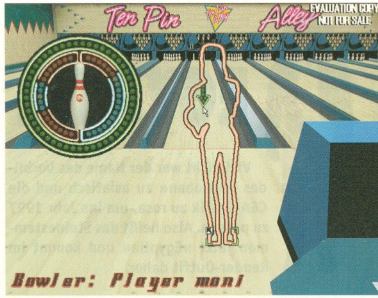
ROLAND AUSTINAT: ★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

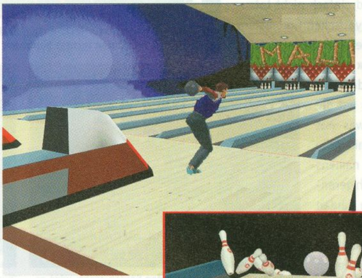
TEN PIN ALLEY

Nicht zehn kleine Negerlein, sondern zehn ausgewachsene Pins sollen Sie bei der Bowlingsimulation von Electronic Arts mit einer mächtig schweren Kugel möglichst rasch dezimieren.

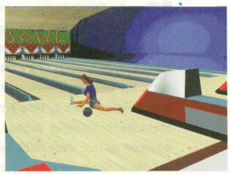


Die richtige Positionierung Ihres Spielers und des Aufsetzpunktes kommt zuerst.

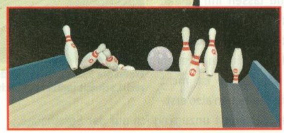
Wer denkt, in einer Bowlingbahn gehe es langweilig zu, dem rate ich zu folgender Mutprobe: Betreten Sie eine der großen Anlagen, und fragen Sie laut vernehmlich, ob Sie auch mal »mitkegeln« dürfen. Je nach Temperament der Anwesenden dürften Ihnen danach mehrere Kugeln von mindestens 16 Pfund Gewicht um die Ohren fliegen. Spaß beiseite, Bowlingsportler sind äußerst friedfertige Menschen, obwohl sie sich ab und an die Kugel geben. Hierzulande ist dieser Zeitvertreib zwar nicht ganz so populär wie in den U. S. A., dennoch sollten Sie es keinesfalls mit dem historisch älteren Kegeln verwechseln, das mit neun Pins gespielt wird. Beim Bowling greifen Sie zudem in drei Grifflöcher, um das Rundgeschoss ins Ziel zu bringen. Sein Lauf hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab, die material- und wurftechnisch bedingt sind. Zuerst dürfen Sie sich jedoch einen von acht Bowlern aussuchen und sein Outfit Ihrem Geschmack anpassen, ehe Sie ihm eine mehr oder weniger schwere Kugel in die Hand drücken. Auch das Material, aus dem Ihr rundes Sportgerät sein soll, bestimmen Sie. Ob Plastik, Harz oder Urethan – alle relevanten Oberflächenstoffe stehen dafür zur Verfügung. Anschließend starten Sie auf einer von drei Bahnen, eine der beiden Spielvarianten. Bringen Sie Ihren Spieler, der als Silhouette dargestellt wird, in die richtige Position, und legen Sie den Aufsetzpunkt der Kugel fest. Zum Zielen dient dann das sogenannte Bowling-Meter. Durch drei gut getimte Mausklicks bestimmen Sie Spin, Kraft und den Zeitpunkt des Loslassens beim Wurf. Damit wirklich alles wie geschmiert läuft, sind beim Bowling die ersten zwei Drittel der Bahn geölt. Im Spielverlauf trocknet sie und die Bedingungen verändern sich. Wenn Sie im Turniermodus spielen, müssen Sie dem Rechnung tragen, da nur ganz zu Anfang geölt wird. Im Ligamodus und im offenen Wettkampf wird die Bahn dagegen zu jedem Spielbeginn aufgefrischt. In selbsterstellten Ligen treten bis zu zehn dreiköpfige Teams gegeneinander an. Sie können als Amateur oder Profi bowlen und starken Spielern auch ein Handicap verpassen. **(ms)**



Nach Einsatz des »Bowling Meters«, sehen Sie eine Animation Ihres Polygonspielers und des Kugellaufs.



Zu spätes Loslassen der Kugel führt hier zum unfreiwilligen Spagat.



MONIKA STOSCHEK ★★★

Um ein Haar wäre EA ein Strike gelungen, denn in Ten Pin Alley steckt mehr als in den Bowlingsimulationen der Konkurrenz. Zielgenauigkeit, Pin-Physik und sogar Bahntrocknungseffekte wurden weitgehend berücksichtigt. Selbst der je nach Material unterschiedliche Laufcharakter der Kugeln wurde beachtet – die aus Plastik läuft eher brav geradeaus, während die harzbeschichtete einen Bogen zieht.
Die Steuerung ist denkbar einfach. Ganz gelungen sind auch die humorvollen Animationen der Akteure bei Fehlwürfen oder Erfolgen, wenngleich sie sich wiederholen. Apropos wiederholen: Eine Replayfunktion samt vorheriger Bowling-Meter-Einstellung wäre toll, um schneller gröbere Mißgeschicke zu vermeiden. Die Auswahl an Spielfiguren hätte ich mir großzügiger gewünscht, nicht jeder will als Kind, langhaarige Maid oder dickbauchiger Crack bowlen. Beim Alleinspielen hapert es (trotz netter Sounduntermalung) an der Langzeitmotivation. Somit landet dieses Spiel zwar nicht den großen Wurf, aber eine recht solide, ansehnliche Bowlingsimulation ist es allemal geworden.

TEN PIN ALLEY

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zehn (an einem PC, Netzwerk oder Internet)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Michael: ★★ Roland: ★★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④P90 (ab 10 fps) ⑤P133 (ab 16 fps)



Denkspiel für Profis

EGYPTIA

Vielleicht war der Name des Vorbildes »Sokoban« zu asiatisch und die CGA-Grafik zu rosa, um ins Jahr 1997 zu passen. Also heißt das Steinestemmen jetzt »Egyptia« und kommt im Render-Outfit daher.



Wer nicht mit der Tastatur lenken mag, darf auch den roten Horus-Auge-Mauszeiger (siehe drittes Feld unten rechts) benutzen.

Manche Spielprinzipien sind einfach nicht totzukriegen: Aus muffigen ägyptischen Grabmälern steigt uns das fast vergessene »Sokoban« in Form eines Clones namens »Egyptia« entgegen. Na ja, Pyramiden wurden aus Steinblöcken gebaut, insofern hat die Steinchenschieberei schon was mit Ägypten zu tun. Jedenfalls lenken Sie bei dieser Knobelei eine Figur namens Dr. Sands abschnittsweise durch gerenderte Grafiken und lassen ihn Säulen auf speziell gekennzeichnete Felder schieben. Die Betonung liegt dabei auf Schieben, denn Überspringen, Ziehen oder Wegheben der Blöcke ist nicht möglich. Lagert ein Steinchen also erstmal in einer Ecke oder sonst unzugänglich auf der Spielfläche, bekommen Sie es dort nicht mehr weg und müssen den Level von vorne beginnen. Einzelne Fehltritte dürfen mittels Undo-Taste korrigiert werden. Manchmal wird die Zurücknahme aber grundlos verweigert. Apropos zurück: Ihr Heldchen kann nicht rückwärts gehen. Damit Sie nicht allzuschnell in einer Sackgasse landen, sind also von Beginn an strategische Überlegungen nötig. Jede der sechzig Kammern ist anders aufgeteilt, aber es ist fast überall gleich eng und schwierig. Da die Luft in den stickigen Gruften knapp ist, stehen Sie unter Zeitdruck. Gelegentliches Auffinden von Sanduhrsymbolen lindert akuten Sauerstoffmangel. Sie müssen sich auch vor herumwuselndem Getier wie Schlangen, Spinnen oder Skorpionen in acht nehmen. Am besten eliminieren Sie Widersacher mit einem vorher gesammelten Zaubertrank oder umlaufen sie. Sollte Ihnen dennoch einer ins Gehege kommen und Ihr Energiebalken deshalb schrumpfen, sorgen Herzen für neue Kraftreserven. Alle Levels sind einzeln anwählbar, doch nur wer sämtliche Räume bewältigt, erhält die Bodenfliesen für den Goldraum, den Traum aller Archäologen. **(ms)**



Wenn die Spielfigur hinter den Säulen steht, wird es recht schnell unübersichtlich.



Zwar nicht unbedingt schön, aber auf jeden Fall zweckmäßiger: die Sicht von oben.

Spiele-Test

MONIKA STOSCHEK ★★

Schwere Erdbeben in Ägypten, das Epizentrum liegt mitten im Tal der Könige. Kein Wunder, denn wenn die Pharaonen für ein derartiges Denkspiel herhalten müssen, kann ihnen schon mal der Sarkophagdeckel hochgehen. Was nutzen fünf Dutzend knackige Knobelaufgaben, wenn sie durch mangelhafte Kollisionskontrolle teils unfair bis unlösbar werden. Die Bewegungen der Gegner sind schwer abzuschätzen, und wer kurz vor Vollendung des Levels an Energiemangel stirbt, schäumt vor Wut.

Ähnlich geht es mir, wenn ein Obelisk grundlos nicht mehr von der Stelle zu bekommen ist. Aus Schrägansicht lenke ich die Spielfigur trickreich hinter ein paar Säulen vorbei, verschiebe eine davon, nur um festzustellen, daß dort ein nicht begehbares Feld ist. Die Levels sind somit nur von oben gesehen zu schaffen. Zwar verschwinden die Blöcke und sonstigen Gegenstände beim Drücken der Pausentaste, und man hat einen besseren Überblick, aber wer möchte schon zum Karopapier greifen und den Level abzeichnen, um beim Lösen eine Chance zu haben? So etwas wie ein Trainingseffekt ist nicht vorhanden, da es überall mit der gleich gnadenlos gepfefferten Schwierigkeit zur Sache geht. Wenigstens stört kein nerviges Gedudel die Konzentration, da die Musikoption nicht funktioniert. Der im Handbuch erwähnte Netzwerkmodus fehlt. Für Hardcore-Knobler mag das Spiel noch reizvoll sein, mir hat dieser Denksport wenig Freude gemacht.

EGYPTIA

Hersteller:	CDV	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Michael: ★ Roland: ★★ Alex: ★★ Martin: ★

MONIKA STOSCHEK: ★★

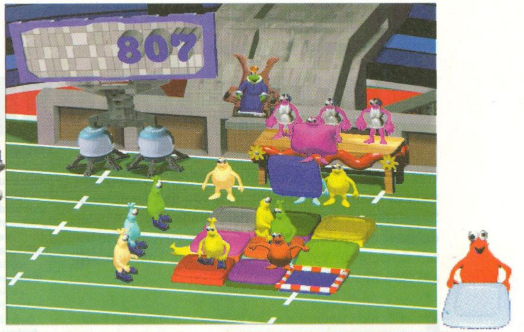
* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FLIP OUT

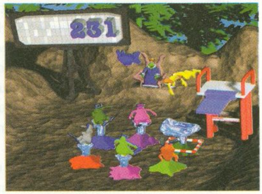


Nur nicht ausflippen – in »Flip Out« dürfen Sie sich beim Sortieren von farbigen Spielsteinen auf keinen Fall durch Störenfriede aus der Ruhe bringen lassen.

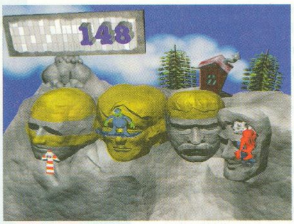


Alle Steine fliegen hoch – die Zuschauer sind begeistert, und der Steinfresser testet gerade das Fassungsvermögen seines Magens. (640 x 480)

Treten Sie näher – König Fluffy vom Planeten Phromaj lädt Sie ein, am großen Steinumdreh-Festival teilzunehmen. Das »Great Tile Flipping Festival« (auf Englisch klingt es dann doch schöner), um das es in »Flip Out« geht, wird gleich auf mehreren Planeten und Himmelskörpern abgehalten. Nicht nur auf Phromaj, wo die lange Tradition der Feierlichkeiten ihren Ursprung hat, sondern sogar auf der guten, alten Erde dürfen Sie dem Herrscher Ihr Geschick demonstrieren. Hinter der wilden Story versteckt sich eine bunte Mischung aus Verschiebepuzzle, dem Zauberwürfel und sogar einem Quentchen Taktik. Bunte Spielsteine ruhen auf ebenso bunten Feldern auf dem Boden. Sie sollen nun dafür sorgen, daß beispielsweise die roten Steine auf den roten und die gelben Steine auf den gelben Feldern zu liegen kommen. Dazu stoßen Sie beliebig viele Objekte an, die alsbald in die Lüfte steigen und auf einem freien Feld wieder zu Boden gehen. Um das ganze etwas spannender zu gestalten, wirft König Fluffy einen zusätzlichen Stein ins Getümmel – wenn Sie das Feld nicht ständig in Bewegung halten und deswegen zwei Steine übereinander landen, müssen Sie von vorne beginnen. Einige Zuschauer begnügen sich damit, am Spielfeldrand zu stehen und Sie anzufeuern, andere stellen sich mutig auf die Steine und sausen begeistert mit in die Höhe. In den 14 Welten, aufgeteilt in bis zu zwölf Unterlevels, jonglieren Sie auch mit anderen Elementen. In jeder Welt stoßen Sie auf Widersacher. Saugfüßige Spinnen spinnen ihr Netz um einen Stein, die Corkies stecken im Yellowstone Park ihren Kopf in die Geysire und verhindern so, daß Ihre Figuren dort landen können. Technisch gibt es an Flip Out wenig auszusetzen. Die Musik verteilt witzige Seitenhiebe auf die Discos der Siebziger Jahre oder spielt »An der schönen blauen Donau« aus »2001« im Antigrav-Land. Der Spielstand darf nach jedem Level gespeichert werden. Hartgesottene Steindreher wählen die höchste von vier Schwierigkeitsstufen, in denen die Steine erst dann ihre Farbe preisgeben, wenn sie auf dem richtigen Feld gelandet sind. Optimal steuert sich Flip Out per Tastatur – Wagemutige dürfen auch zu Maus und Joystick greifen. (ra)



Corky unten rechts im Bild holt sich die Mineralien aus der Quelle – leider kann auf dem Geysir im Moment kein Alien landen.



Am Mount Rushmore gilt es, die Präsidentengesichter richtig zusammenzusetzen, während ein Graffiti-Künstler Ihnen das Leben schwer macht.







ROLAND AUSTINAT ★★★

Als ich den Namen Flip Out zum ersten Mal gehört habe, dachte ich spontan an Flip & Flop. Im mittlerweile 13 Jahre alten C64-Spiel mußten ein Känguruh und ein Affe ebenfalls bunte Felder abklappern. Aber da enden auch schon die Gemeinsamkeiten, denn Flip Out ist um Längen drolliger. Wahlloses Anklicken bringt wenig, ohne ein bißchen Nachdenken werden Sie nicht weit kommen. So stelle ich mir ein gutes Spiel für zwischendurch vor: ein milder Hektikfaktor, Speichermöglichkeiten und genug Schwierigkeitsstufen, um auch Profis bei der Stange zu halten. Da können mich die Denkspiel-Hasser in der Redaktion noch so schief ansehen – mir gefällt Flip Out. Die knuddeligen Aliens, die mich abwechselnd anfeuern oder mir bei meinen Puzzeleien in die Quere kommen, sind äußerst herzig animiert und geben, je nach Charakter, putzige Laute von sich. Noch ein paar Welten mehr, und mein Urteil hätte vier Steine, pardon, Sterne gelautet.

FLIP OUT

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	❶②③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★★ Monika: ★★ Michael: ★★ Alex: ★★★ Martin: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

WINZER DELUXE

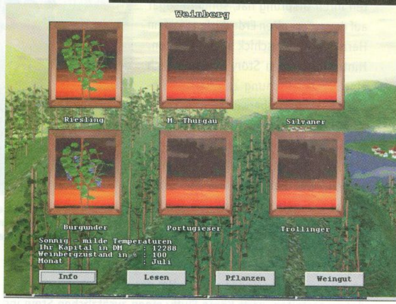
Wer schon immer erfolgreicher Wirtschaftskapitän werden wollte, sich bislang aber von den komplexen Simulationen abschrecken ließ, findet mit »Winzer deluxe« einen leichten Einstieg ins virtuelle Moneten-Schachern. Vor allem Weinfreunde kommen voll auf ihre Kosten.



Gleich zu Beginn muß sich der angehende Weinproduzent für ein deutsches Anbaugebiet entscheiden. Die Regionen unterscheiden sich durch Klima und Bodenbeschaffenheit, so daß unterschiedliche Rebsorten zu präferieren sind.

Es heißt nicht umsonst »In Vino Veritas« – im Wein liegt Wahrheit: Selten hat dieser Spruch so gestimmt wie bei diesem Spiel, denn in »Winzer deluxe« offenbart Starbyte seine wahre Produktphilosophie. Die da wohl lautet: Eine vom Prinzip her attraktive Spielidee in (endlich) optisch ansprechende Bildschirmdarstellungen zu verpacken, dann bei Handbuch und Spieltiefe nur das Nötigste zu tun, um das Spiel schnell und preiswert in den Handel zu bringen. Diese Vermutung drängt sich wenigstens beim Spielen von Winzer deluxe auf.

Die Story klingt eigentlich noch reizvoll und dürfte vor allem Weinkenner und angehende Händlerseelen ansprechen: Ein bis vier Mitspieler erben jeweils einen Weinberg (10 ha) samt Hof, einen Vorrat an Fässern und Flaschen sowie etwas Grundkapital. Vor dem Spiel sollten sich Nicht-Experten in dem integrierten Weinlexikon (im Win-Help-Format) kundig machen, um über Rebsorten, Lesarten und die Weinbaugebiete Deutschlands Bescheid zu wissen. Winzer deluxe wird, wie bei Handelsklassikern üblich, ohne Zeitdruck rundenbasiert gespielt. In den übersichtlichen Menüs findet man sich auch ohne das ohnehin dürftige Handbuch zurecht. Die Spielreihenfolge wird schnell deutlich: Pflanzen, Düngen, Lesen, Keltern, Lagern, Anmelden, Abfüllen, Bewerben und mit möglichst großem Gewinn ins In- und Ausland verschachern. Im späteren Verlauf wird das Weingeschäft durch gewichtige Handlungen wie Panschen, illegales Anmelden und Sabotage angereichert – witzig vor allem im Gruppenspiel, das leider nur an einem Rechner stattfinden kann.



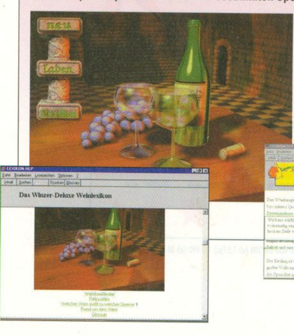
Winzer-Alltag: Im Weinbergmenü werden am Jahresanfang ungeklonte Reben gepflanzt, im Sommer die Wachstumsfortschritte überprüft und im Herbst dann zum richtigen Zeitpunkt die Lese abgepaßt.

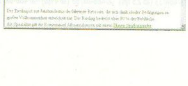
War das alte Winzer unter DOS grafisch und spielerisch noch ein Flop, so hat sich die Deluxe-Version nun immerhin zu einem echten Windows-95-Spiel (Vollbild- oder Fenstermodus) mit hübschen SVGA-Standbildern gemausert. Wie meist bei Handelssimulationen bleibt die Darstellung statisch – Animationen und Spielfiguren fehlen völlig. Die angenehm dezente Musikbegleitung wird von heftigen Natur- und Bürogeräuschen konterkariert, doch das nervige Vogelgezwitscher läßt sich leicht abschalten.

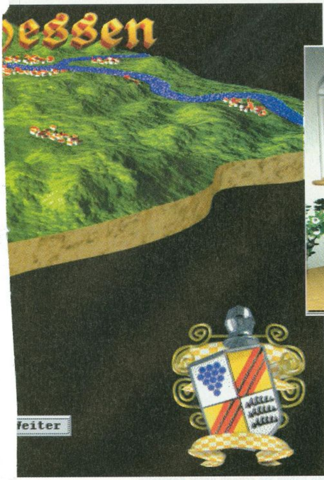
Daß sich das Spielprinzip vor allem Einsteigern sehr leicht und gut erschließt, macht die auftretenden Mängel umso ärgerlicher. Wer die örtliche Bank aufsucht, muß beim Geldleihen aufpassen: Schöpft man seinen Kreditrahmen nicht voll aus, läßt sich später bei laufendem Kredit kein Geld mehr nachfassen. Dann hilft womöglich nur ein Neustart.

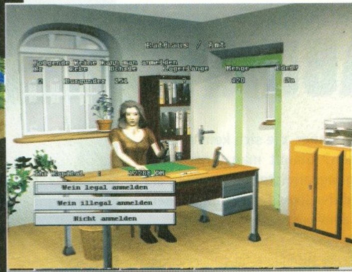
DAS WINZER-LATEIN

Worin unterscheiden sich Auslese, Spätlese, Beerenauslese und Trockenbeerenauslese? Reicht ein Oechsle-Grad von 120 für eine Beerenauslese aus? Wer solche Fragen aus dem Stehgreif beantworten kann, gehört sicherlich zu den Weinkennern und dürfte kaum Probleme haben, in Winzer deluxe spielerisch erfolgreichen Weinanbau zu betreiben. Wer nicht mit solchen Kenntnissen glänzen kann, sollte vor der ersten Spielrunde für einige Minuten im integrierten Weinlexikon schmökern. Knapp und prägnant führt es den Leser durch die wichtigsten Weinbaugebiete und erläutert Rebsorten, Qualitätsstufen, Oechsle-Werte und Lesarten. Darüber hinaus präsentiert das Lexikon noch andere europäische Weinbaugebiete und empfiehlt passende Weine zu bestimmten Speisen. Wer sich ohnehin etwas näher mit den edlen Tropfen beschäftigen will, zieht schon aus dem Nachschlagewerk genug Nährwert — falls das Spiel dann doch nicht gefallen sollte.

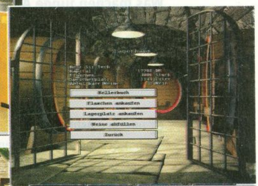




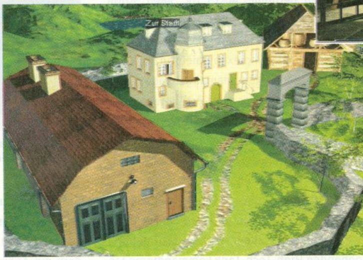




Amtsschimmel: Per illegaler Anmeldung wird gepanschter Wein marktfähig. Spät- und Auslesen sind nur bei entsprechendem Oechsle-Grad, bei Edel-Fäulnis und einer Lese der überreifen Trauben möglich.



Kellergeist: Im Lagergewölbe befinden sich das Kellerbuch, die verwesbaren Eichenfässer und der Flaschenvorrat.



Suchspiel: Das eigene Weingut dient als Auswahlmenü, in dem der Weinberg (oben links) gerade noch, das Stadt-Icon (daneben) aber gar nicht mehr identifiziert werden kann.

Wer seine Runde beendet, erhält manchmal eine Nachricht bezüglich seiner Angestellten. Heißt es da »Sie benötigen keinen Lagerarbeiter« bedeutet dies nicht, daß Sie in die Stadt wetzen sollen, um ihn zu entlassen und so Geld zu sparen. Die Nachricht will eigentlich nur zum Ausdruck bringen, daß Sie momentan keinen weiteren Lagerarbeiter anstellen müssen.

Noch viel schlimmer: Wer die Eichenfässer in seinem Lager mit edlen Weinen füllt, darf diese nicht beliebig lange aufheben. Falls Sie die edlen Tropfen nach dem achten Monat nicht in Flaschen abfüllen, verlieren Sie den Wein samt Fässern! Diesen Umstand verschweigt das Handbuch natürlich, und auch das Programm gibt keinen Laut. Obendrein scheint es den Machern egal zu sein, daß sich im Bremer Rathauskeller edler Wein aus dem 17. Jahrhundert in seinen Fässern immer noch wohl fühlt ...

Im Herbst kann man witterungsbedingt seine Trauben leicht verlieren. Also speichert man fleißig. Schon gibt es die nächste Überraschung: Wer zum Beispiel im Dezember seinen Juli-Spielstand lädt, findet sich trotzdem im Dezember wieder – nur daß ein Zufallsgenerator die Juli-Daten auf Dezember-Status interpoliert. Also: Raus aus dem Spiel, neu starten und dann Spielstand laden. Da das Handbuch keine Hinweise liefert, sind solche Hürden für den Spieler sehr ärgerlich und zeitaufwendig.

Aufgelockert wird das Spielgeschehen noch per Ereigniskarte, die in der Regel Geld bringt oder kostet. Spannend wird es auch bei den Weinprüfungen, denn ungefähr alle drei Jahre schaut ein amtlicher Inspekteur vorbei, um das Kellerbuch zu kontrollieren. In solchen Momenten sollte sich kein gepanschter Wein im Lager befinden, sonst hilft nur eine saftige Bestechung, um dem Arm des Gesetzes zu entwischen.

Wer glaubt, seine Sache als Weinbauer sehr gut zu machen, kann seine besten Tropfen zu Landes- und Bundeswettbewerben anmelden, um womöglich eine Prämierung zu erzielen. Schade nur, daß dem Spiel kein edler Tropfen beiliegt. (rm)

RALF MÜLLER ★★

Konnte man das alte Winzer noch unbesehen in die Tonne treten, so macht Winzer deluxe nicht nur Hamburger Pfeffersäcken und Armenischen Teppichhändlern viel Spaß. Wenn es um Sabotage, das Panschen und die Ersteigerung unnötig großer Weinberge geht, fühlt sich der weinselige Handelsfan unvermutet an Fugger 2 erinnert. Nur beim Mehrspielermodus, der bei Handelsspielen grundsätzlich den größten Reiz bietet, erreicht Winzer deluxe noch nicht das Niveau seiner Konkurrenten. Übrigens habe ich selten bei einem Spiel so sehr mit den Programmierern gehadert wie bei Winzer deluxe.

Gut, daß während der ersten Runden keiner der Entwickler zur Hand war, sonst wäre Blut geflossen. Schade, denn die Ungereimtheiten und vermeintlichen Programmfehler sind so überflüssig wie ein Kropf und hätten den Verantwortlichen für Produktqualität auffallen müssen. Nun gut, zum Trost kostet die mit CD und Zwerg-Handbuch nur dürftig gefüllte Schachtel wenigstens erträgliche 45 Mark.

WINZER DELUXE

Hersteller:	Starbyte	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (hintereinander an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Michael: ★★ Roland: ★★ Alex: ★ Martin: ★★

RALF MÜLLER: ★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

iM1A2 ABRAMS

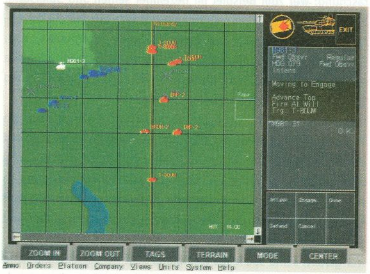
Was machen junge Amerikaner, die sich kein eigenes Fahrzeug leisten können? Glaubt man einer Kampagne des US-Verteidigungsministeriums, gehen sie zur Armee und lernen defensives Fahren hinter dem Steuer eines Abrams-Kampfpanzers.

Ende der Achtziger Jahre war Microprose für herausragende militärische Simulationen berühmt. »F-15 II«, »Red Storm Rising« oder »Airborne Ranger« wurden zu Klassikern, aber der Panzersimulator »M1 Tank Platoon« konnte sich nie so recht behaupten. Vielleicht lag es ja am komplexen Spielprinzip, denn trotz der eingeschränkten Rechenleistung damaliger Tage durfte der Spieler einen kompletten Zug Panzer samt Artillerie in allen Einzelheiten befehligen. Der kreative Geist hinter dem erfolglosen Spiel heißt Arnold Hendrick. Unter seinem alten, neuen Boß »Wild« Bill Stealey hat er für Interactive Magic das alte Spielkonzept entstaubt und unter Windows 95 neu aufbereitet.

Wie schon im Vorgänger aus dem Jahre 1989 übernehmen Sie auch in »iM1A2 Abrams« nicht nur einen einzigen Panzer, sondern eine komplette Kompanie mit allem, was so dazu gehört. Neben dem namensgebenden High-Tech-Tank kommandieren Sie



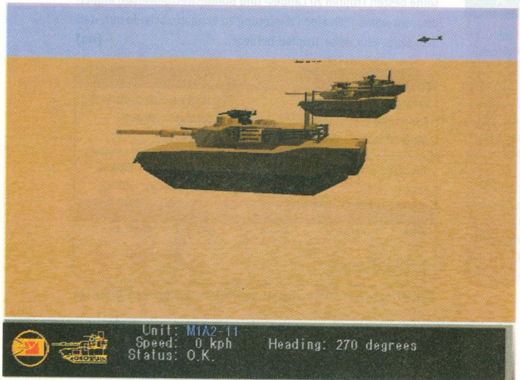
Jetzt nur nicht die Nerven verlieren. Das vermeintliche Wirrwarr von Schaltern und Hebeln haben Sie schnell unter Kontrolle.



Von der ▶ Übersichtskarte aus kommandieren Sie alle Ihre Einheiten.

Aufklärungshubschrauber, Panzerabwehrgeschütze und Spähfahrzeuge. Besondere Bedeutung kommt den Einheiten zu, die sich nicht von vornherein auf dem Schlachtfeld befinden, sondern auf Anfrage Unterstützung leisten. Dazu gehört vor allem die Artillerie. Während des gesamten Spiels bekommen Sie kein einziges Geschütz dieser Gattung zu sehen. Dafür warten die Jungs im Hintergrund nur auf Ihren Feuerauftrag, und schon nehmen Sie ein bereits zuvor markiertes Feld unter Beschuß. Allzu voreilig sollten Sie die äußerst nützliche Schützenhilfe aber nicht beanspruchen. Denn einmal in Gang gesetzt, braucht es eine gewisse Zeit, bevor ein neues Ziel ins Visier genommen werden kann. Erheblich schneller reagieren A-10-Geschwader, die effektiv das Schlachtfeld umpflügen. All diese Truppen steuern Sie nur indirekt über zugewiesene Befehle.

Auf der Hauptkommandokarte gilt Ihr Augenmerk den eigenen Tank-Platoons. Jedes besteht aus vier Blechrumplern, die Sie persönlich übernehmen können. Einen ersten Überblick verschafft man sich vom Kommandanten-Luk aus. Hier befindet sich auch das MG für extreme Notfälle. Mit deutlich mehr Knöpfen, Schaltern und Armaturen werden Sie auf dem Periskop-Bildschirm konfrontiert. Dahinter verbirgt sich die Steuerzentrale, von wo aus man Ziele erfaßt und Kurskorrekturen vornimmt. Kernstück sind der CITV (Commander's Independent Thermal Viewer) und das IVIS (Inter-Vehicular Information System). Vor allem der CITV wird binnen kurzer Zeit zum unverzichtbaren Instrument. Denn während der Schütze noch das letzte Ziel in aller Ruhe beharkt, können Sie sich schon auf die Suche nach neuen Gegnern machen. Auf dem Sitz des Bordkanoniers ermitteln Sie mit Hilfe des Lasers die Entfernung zum angepeilten Objekt, bevor Sie es mit hochexplosiven HEAT-, kinetischen Sabot- oder zielsuchenden STAFF-



Die Landschaftstexturen sehen auf heißem Wüstensand, frostigem Taigaboden und bosnischer Muttererde immer gleich aus.





Wenn die Gegner so nah an Sie herangekommen sind, hilft nur noch beherztes MG-Feuer.



Diese schöne Altmetall-sammlung gab es für Tapferkeit am Bild-schirm.



Die Karte in der Kampagne erinnert an alte 64er-Tage.

Geschossen unter Beschuß nehmen. Traut man den Berechnungen des Bordcomputers partout nicht, kann man die Kanone auch per Hand in die richtige Position bringen.
Ein gutes Auge und ein flinker Finger sind noch kein Garant für den Sieg. Um Ihre Schutzbefohlenen sicher über Berg und Tal zu führen, müssen Sie das vorhandene Terrain geschickt ausnutzen. Höhenunterschiede werden durch Schattierungen auf der Karte verdeutlicht, genaue Werte erfährt man, wenn sich der Mauscursor über einem ausgewählten Quadranten befindet. Am besten schickt man Späher und Aufklärungscopter voraus, die aus sicherer Deckung die Feindbewegungen beobachten. Ist die andere Seite einmal lokalisiert und befinden sich die eigenen Panzer in Angriffsreichweite, nehmen Sie Gefechtsformation ein und werfen alle Rauchgeneratoren an. Damit verringern Sie die Wahrscheinlichkeit einer gegnerischen Zielerfassung per Laser. Mit diesem Wissen aus dem ausführlichen Handbuch ausgestattet, stürzen Sie sich in eins von drei Krisengebieten. Im Mittleren Osten macht der Iran mal wieder mobil. Als Amerikaner verteidigen Sie Saudi-Arabien und Kuwait gegen die heranrückenden Gotteskrieger. Dem Bürgerkrieg in Bosnien widmet sich das zweite Szenario, wo Sie als Schutzmacht für die Einhaltung des Waffenstillstands sorgen. Auf Seiten der Ukrainer ziehen Sie abschließend in den Kampf gegen machtgierige Russen. Eher der Übung dienen die Einzelgefechte in jeder Region. Haben Sie sich tiefer in die Materie eingearbeitet, warten insgesamt sieben Feldzüge in den drei genannten Gebieten auf Ihren Besuch. Für besonders gute Leistungen bekommen Sie Orden, womit sich automatisch die Leistungsfähigkeit der überlebenden Truppen verbessert. Als Verstärkung für Ihre Stammeinheiten dürfen Sie vor den einzelnen Schlachten Unterstützung dazukaufen, bezahlt wird mit Szenario-abhängigen Punkten, die sich auch für spätere Gefechte aufsparen lassen. Die Hilfstruppen erhalten jedoch keinen Erfahrungsbonus und werden nicht mit in spätere Kämpfe übernommen.
Ein Online-Lexikon gibt über alle Waffensysteme Auskunft. Die speziellen Fähigkeiten des Abrams lernen Sie in einer Handvoll ruckeliger AVI-Videos kennen. Speziell für iM1A2 wird derzeit an einem weltweiten Netzwerkmodus mit eigenem Forum gebastelt. Die Wartezeit können Sie sich in Kämpfen über Modem oder Netzwerk (gegen bis zu sieben Konkurrenten) vertreiben. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Das Tempo, mit dem Interactive Magic derzeit ihre Spiele auf den Markt wirft, ist schon rasant. Um so erstaunlicher, daß sich dabei die Qualität der Produkte kontinuierlich steigert. Als Tester fast aller Programme aus dem Stealey-Stall habe ich von Anfang an mitgelitten und bin deshalb um so erfreuter, daß sich die fleißigen Amerikaner endlich auf dem rechten Pfad befinden.
Gut, i1M1A2 Abrams bietet nicht viel mehr als das alte M1 Tank Platoon, aber auch nicht weniger. Ich wüßte derzeit keinen Panzersimulator, der derart strukturiert und gut erlernbar ist und trotzdem alle wesentlichen Möglichkeiten moderner Landschlachten berücksichtigt. Lassen Sie sich auf keinen Fall von der öden Grafik und den auf den ersten Blick verwirrenden Schalterorgeln abschrecken. Das 180-seitige Handbuch werden Sie nur selten zu Rate ziehen müssen, um die ersten Schlachten zu gewinnen. Später wird es aber ein ausgezeichneter Ratgeber in Detailfragen. Ärgerlich sind Schlampereien am Rande: Die Kampagnenkarte hätte man selbst auf einem C 64 häßlich genannt, ein paar Bilder würden dem Briefing sicher gut stehen und etwas mehr Gegend in der Gegend könnte auch nicht schaden. Dennoch, bei mir stellte sich binnen kürzester Zeit der alte Spielspaß zu 100 Prozent wieder ein – und das ist mir erheblich lieber als ein fader Multimedia-Blender ohne Spielsubstanz.

iM1A2 ABRAMS

Hersteller:	Interactive Magic	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem); bis acht (Netzwerk oder Internet)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

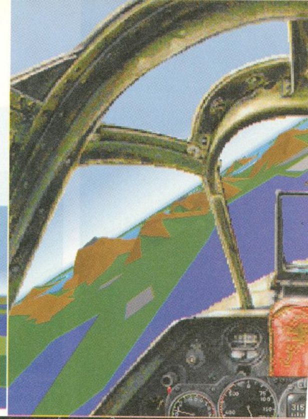
Jörg: ★★★ Monika: ★★ Roland: ★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

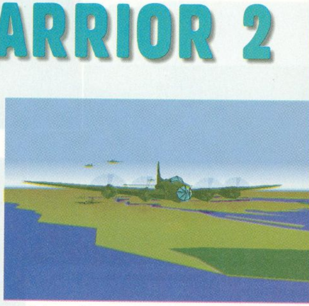
* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

AIR WARRIOR 2



Prominente in Computerspielen sind nach wie vor rar. Umso erstaunlicher, daß Interactive Magic für »Air Warrior 2« Karl May und Willi Brandt verpflichten konnte.



Auch Außenansichten sind möglich.

Unter Online-Piloten genießt »Air Warrior« Kultstatus. Seit rund zehn Jahren bekämpfen sich Spieler aus aller Herren Länder über diverse Netzwerkanbieter mit Flugzeugen aus den unterschiedlichsten Epochen. Nachdem vor ein paar Jahren eine eigenständige Offline-Version kläglich scheiterte, versucht Hersteller Kesmai im Auftrag von Interactive Magic nun einen neuen Anlauf mit »Air Warrior 2«.

Während sich andere Flugsimulationen bestimmten Epochen oder speziellen Flugzeugtypen widmen, versucht sich Air Warrior 2 als eine Art Gemischtwarenladen. Ganz egal, ob Ihnen eher einer der beiden Weltkriege liegt oder ob es ein bißchen Korea sein darf, Sie werden auf jeden Fall fündig. Ehrensache, daß Ihnen die freie Wahl für Seite und Szenario zusteht: Wollen Sie den Zweiten Weltkrieg lieber über Europa oder dem Pazifik erleben? Zu keiner Diskussion bereit ist das Programm in der Frage, welcher der rund 35 Flieger Sie im Hangar erwartet. Das bestimmt ganz allein die ausgewählte Mission.

Beim Angebot der Einzeleinsätze kann Air Warrior 2 wieder mit Vielfalt trumpfen. Einsame Patrouillen oder gesellige Feindflüge in der Rotte lockern den Pilotenalltag genauso auf wie Begleitschutzaufträge für schwer bepackte Bomber. Oder aber Sie steuern die fliegenden Festungen gleich selbst zu ihren Bestimmungsorten und »entladen« die Fracht höchstpersönlich. Ein wenig mehr Einfluß auf die Rahmenbedingungen als in den 70 Missionen haben Sie in sechs Kampagnen. Zwar bekommen Sie auch hier immer einen bestimmten Flugzeugtyp zugewiesen, dafür dürfen Sie sich aber die Mitflieger aussuchen. Dabei haben die amerikanischen Entwickler wohl ein wenig zu hastig im deutschen Geschichtsbuch geblättert. Denn neben Verballhornungen wie Walter Adenauer oder Gustav Metternich warten auch Größen wie Karl May, Friedrich Ebert oder Wilhelm Brandt darauf, um mit Ihnen auf Feindflug zu gehen.

Je nach Ihrem Abschneiden bei den einzelnen Aufträgen entwickelt sich die Kampagne in eine andere Richtung. Vom Erfolg abhängig ist die Vergabe von Auszeichnungen, welche mit den Abschüssen in einer Highscoreliste verewigt werden. Sollte Ihr hochdekorierter Held während eines Einsatzes das Zeitliche segnen, läßt er sich jederzeit bequem per Mausklick reaktivieren.

An ein vorzeitiges Ableben der Grafikkarte möchte man glauben, wenn man sich das erste Mal mit der häßlichen Cockpitansicht konfrontiert sieht. Egal, welche der drei Auflösungsstufen von 640 mal 480 bis hin zu 1024 mal 768 Bildpunkten Sie auch wählen, schöner wird es nicht. Erinnerungen an längst vergessene »Fal-



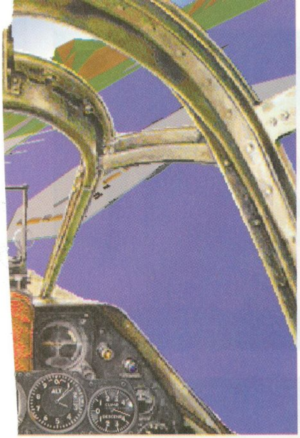
Alle Instrumente und Funksprüche auf einen Blick präsentiert nur das kleinste Bildschirmfenster.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

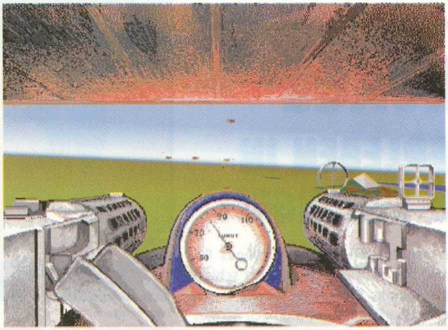
Als ich das erste Mal Air Warrior 2 spielte, fühlte ich mich unwillkürlich an das gute, alte Secret Weapons of the Luftwaffe von LucasArts erinnert. Mal abgesehen von der höheren SVGA-Auflösung bei Air Warrior 2 wirken Cockpit und Landschaft relativ ähnlich. Selbst die eine oder andere Mission, wie etwa die Luftschlacht über Schweinfurt, kommt mir merkwürdig vertraut vor. Würde ich Air Warrior mit der aktuellen Konkurrenz an Flugsimulatoren vergleichen, dürfte ich eigentlich kaum ein gutes Haar daran lassen – und träfe ein krasses Fehlurteil!

Der Kesmai-Flieger sollte nicht aus seinem Online-Umfeld gerissen werden. Wer sich mal über CompuServe oder AOL mit einem Dutzend menschlicher Piloten heiße Luftschlachten geliefert hat, sieht Air Warrior 2 in einem ganz anderen Licht. Als Trainingsarena für zukünftige Duelle im Netz erspart das Pack von Interactive Magic nicht nur die teuren Download-Zeiten für Software und Handbuch. Blutige Einsteiger umfliegen eine Menge bitterer Erfahrungen und kostspieliger Stunden bei ihrem Provider. Wenn Sie Online-Gelüste plagen, liegen Sie bei Air Warrior 2 nicht falsch; ohne Netzwerkambitionen sollten Sie aber auf jeden Fall die Finger davon lassen.

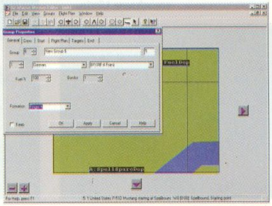
Spiele-Test



Grafisch kann Air Warrior 2 wahrlich nicht überzeugen. Das Pazifikszenario sieht dabei noch am besten aus.



Der rostrote Baron fliegt wieder! Als Fadenkreuz dient der kleine Punkt in der Mitte.

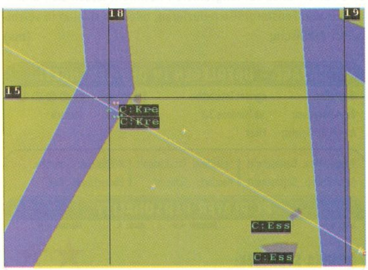


Mit dem Editor können Sie sich Ihre eigenen Aufträge zusammenbasteln.

con«-Tage drohten unseren Tester zu übermannen, als er mit urplötzlich in die Landschaft plazierten Polygonbergen aus der Pyramidenfamilie konfrontiert wurde. Auch die berühmten 90-Grad-Biegungen von Flüssen und die eckigen Fallschirme abgeschossener Gegner dürfen da nicht fehlen.

Doch zum Glück ist das 3D-Fenster, in dem dieses Trauerspiel abläuft, nicht allzu groß. Vergrößert man die Ansicht auf Fast-Vollbildgröße, gehen sonst einige wichtige Informationen (wie die Stellung der Flaps) verloren. Die Fensterstreben des Cockpits sind teilweise so dick, daß man den Gegner für entscheidende Sekundenbruchteile aus den Augen verliert. Dafür scheint sein Flieger bei Treffern förmlich zu »zerspritzen«, bevor er in einer groben Pixelwolke vergeht. Diese Highlights verewigen Sie mit einer virtuellen Kamera und sichern sie auf Festplatte.

Um die Optionsvielfalt ist es nicht allzu gut bestellt. Zwar lassen sich drei Schwierigkeitsgrade vorgeben, variabel sind sie aber nicht. Weder die Menge an Munition, das Flugmodell noch andere Selbstverständlichkeiten wie Trefferempfindlichkeit oder Gegnerintelligenz dürfen Sie verändern. Das geht bei einem menschlichen Kontrahenten zwar auch nicht, doch mit diesem »Manko« können Sie in der Duelloption über Modem oder Netzwerk sicherlich gut leben. Gleich mit ganzen Heerscharen nehmen Sie es im Online-Betrieb über CompuServe oder AOL auf (siehe Extrakasten). 20 AOL-Freistunden bekommen Sie dazu. Bei soviel Großzügigkeit darf auch ein Missionsbaukasten nicht fehlen. Über relativ komfortable Point-and-click-Menüs entstehen binnen weniger Stunden neue Szenarien. Eigene Ziele sind schnell vorgegeben. Die Formierung von bis zu 20 Geschwadern nimmt allerdings schon mehr Zeit in Anspruch. Schließlich will jedes davon mit eigener Kampfmoral und Erfassungsreichweite versehen werden, bevor es seine editierten Wegpunkte abklappert. **(mic)**



Die Karte des Einsatzgebietes ist ebenso karg wie die restliche Grafik.

AIR WARRIOR 2 ONLINE

Kurz nach Abgabeschluß für unseren Internetspiele-Schwerpunkt ging Aries, eine Schwestergesellschaft von Kesmai, mit »Air Warrior 2« online. Im Vergleich zum ersten Teil wurde die Grafik ein wenig geliftet. Das allein wäre noch kein Grund, dem neuen Forum einen Besuch abzustatten, wäre nicht auch das Spielkonzept überarbeitet worden. Als wichtigste Neuerung dürfen Sie nun Online-Aufträge annehmen. Das ist vor allem praktisch, wenn noch wenige Mitspieler anwesend sind und sich so die Wartezeit ein wenig verkürzen läßt. Zu erreichen ist Air Warrior 2 Online über CompuServe unter »GO: AWII« beziehungsweise via AOL unter »Keyword: AWII«. Besitzer des Offline Air Warrior 2 brauchen keine Extrasoftware zu installieren. Alle anderen können unter den genannten Adressen auch die benötigten Programme und Anleitungen herunterladen.

AIR WARRIOR 2

Hersteller:	Interactive Magic	Hardware:	❶❷③④⑤ *
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem oder Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★★ Roland: ★★★ Alex: ★★ Martin: ★★★

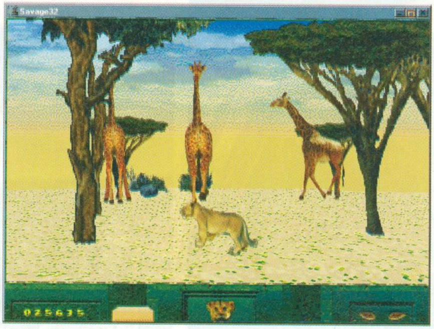
MICHAEL SCHNELLE: ★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

SAVAGE
ÜBERLEBEN IN DER SERENGETI

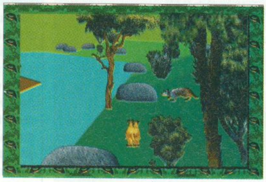
Vor zwei Jahren ließ Sanctuary Woods PC-Spieler mit den Wölfen heulen, jetzt schickt die Firma Egmont Interactive Löwen-Simulanten zum Überlebenstraining nach Afrika.



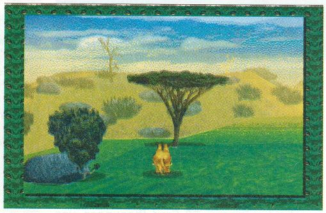
Solch »großen« Tieren begegnen Sie erst als erwachsene Löwin.

Spiele-Test

Tiersimulationen führen unter den Computerspielen eher eine Art Schattendasein, was wohl vor allem an ihrem Ruf liegt, unbedingt lehrreich sein zu wollen. In »Savage« werden Sie zum afrikanischen Raubtier und fristen Ihr Dasein in der Savanne. Frei nach Professor Grzymek müssen Sie versuchen, in der Serengeti nicht zu sterben. Damit Sie sich langsam an das Leben in der Wildnis gewöhnen können, starten Sie im ersten der zehn Levels in einem Schutzgebiet. Dort bleiben Sie noch weitgehend von den Unbillen Ihrer Umgebung verschont und tollen als Löwenjunges in der dreidimensionalen Landschaft herum. Völlig sorglos ist aber auch so ein Tierkinderleben nicht, denn sehr bald schon schwindet die Anzeige für Wasser- und Nahrungsvorrat rapide. Was füllt den Babybauch effektiver als Muttermilch? Um die Löwenmama zu finden, lassen Sie den Dreikäsehoch mittels Tastendruck wittern.



Der Durst lockt die Meerkatze als Beute ans Wasser. Hier sind Details abgeschalten.



Die detailreiche Optik täuscht ein wenig, die Löwenbewegungen sind nicht sonderlich geschmeidig.

Weitere Tasten lösen Nahrungsaufnahme, Markieren, Jagen und diverse Fortbewegungsarten aus. Damit das Kleine den Überblick nicht verliert, wurden Vogelperspektive, mehrere Kamerawinkel und Zoomstufen spendiert. Die sind auch in den höheren Levels nützlich, wenn Sie als erwachsenes Tier unterwegs sind und beispielsweise Ihr Rudel suchen oder verteidigen müssen. Für Jagderfolge gibt es Punkte und natürlich können Sie, Verzeihung, kann Ihr Löwe die Beute gleich vertilgen. Bei Wassermangel oder Angriffen von Widersachern speichert man besser. Optional sehen Sie sich ein Video mit Infos über das Verhalten der Großkatzen an. Erst wenn die zu Levelbeginn genannte Aufgabe gelöst ist, dürfen Sie sich an die nächste wagen. Nur wer allen Widrigkeiten trotzt, wird zum wahren König der Löwen. Für spürbar bessere Performance auf langsameren Rechnern lassen sich Grafikdetails und Fenstergröße reduzieren, oder Sie spielen in verringerter Auflösung. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★

Als eingefleischte Katzenhalterin war ich natürlich sofort für einen Test dieser Simulation zu haben. Voller Vorfreude betrachte ich das einleitende Video und bin gespannt, wie das so ist, als Löwin in der Serengeti. Doch o weh! Als ob es die geplagten Kreaturen dort nicht ohnehin schon schwer genug hätten, wird der erbarmungslose Kampf ums Überleben auch noch durch eine miese Steuerung erschwert. Da schleppt sich mein Löwenjunges mit letzter Kraft durch die (steuerungsbedingt) extrem störrischen Büsche zum heimischen Ruheplatz, nur um dort unmittelbar vor den Zitzen der Löwenmama zu verenden. So etwas treibt nicht nur militante Tierschützer zur Weißglut.
Dabei wäre genug Potential für eine gelungene Simulation vorhanden: kämpfen, jagen, fressen und was sonst noch zum Raubkatzenalltag gehört, ist drin. Videos statt Lesestoff schwächen den bei solchen Produkten oft störenden Lernspielcharakter ab. Steigende Anforderungen und das »Erwachsenwerden« des Schützlings fördern die Motivation. Doch all das wird durch technisch bedingte Mißerfolge zunichte gemacht, so daß nicht mal Löwe Clarence aus der Serie Daktari ein schielendes Auge dafür zudrücken würde.

SAVAGE – ÜBERLEGEN IN DER SERENGETI

Hersteller:	Egmont Interactive	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Michael: ★ Roland: ★★ Alex: ★ Martin: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

THE VAMPIRE DIARIES

Blaßgesichtige Gruftis sind im Kommen, die »Addams Family« hat ohnehin schon Kultstatus, aber das neue Vampirabenteuer von her Interactive haben nicht einmal Hardcore-Friedhofsjünger verdient.



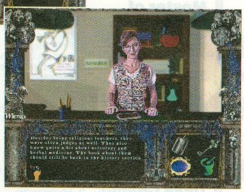
Auf dem unvermeidlichen Friedhof heult der Wind um die Gräber.

Die Firma her Interactive produziert Computerspiele, die angeblich in erster Linie für ein weibliches Publikum gedacht sind. Sollte Frau sich jetzt auf knackig-muskulöse Typen freuen, wird sie allerdings herb enttäuscht, denn im interaktiven Adventure »The Vampire Diaries« geht es um einen grausig schmalbrüstigen Vampirthriller mit eher farblosen Darstellern. Nichtsdestotrotz müssen Sie sich hüten, Elena, in deren Rolle Sie schlüpfen, nicht unter die Schneidezähne der Blutsauger geraten zu lassen. Wie es sich für ein echtes amerikanisches Girl gehört, hat sie ihren Pflichttrip ins gute alte Europa absolviert. Gerade zurückgekehrt und kulturell inspiriert, besucht sie die Eröffnung einer Ausstellung in ihrem Heimatort Fells Church. Während der Vernissage wird ihre jüngere Schwester Opfer eines mysteriösen Angriffs und muß ins Hospital. Elena macht sich sofort auf die Suche nach dem Urheber des Zwischenfalls, indem sie sich erwartungsgemäß mit mehr oder weniger interessanten Leuten unterhält. Die Multiple-choice-Gespräche finden allesamt vor fotografierten Hintergründen statt, in die sämtliche Schauspieler per Bluescreen-Verfahren äußerst schlampig hineinkopiert wurden. Wirklich aufregende Neuigkeiten erfährt die Vampirjägerin erst bei einer Begegnung im Krankenhaus, wo erste Andeutungen auf übernatürliche Phänomene erfolgen. Um langweiligen Labersäcken zu entgehen, darf die Heldin das Weite suchen und sich ein wenig in ihrer Umgebung umsehen. Hierzu dreht sie sich an Ort und Stelle im Kreis und hält verzweifelt nach einem Fixpunkt Ausschau. Solche Punkte gibt der intelligente Cursor preis, und so wandern prompt erste Objekte ins Inventar. Einmal »abgearbeitete« Hotspots erlöschen nicht automatisch, sondern verlocken zu erneuten, dann allerdings fruchtlosen Klickversuchen. Für schnelle Ortswechsel steht eine Karte zum direkten Anwählen zur Verfügung.

Technik-Tip: Das oberste Gebot der Vampirtagebücher lautet: Du sollst keine anderen Programme neben mir laufen haben. Wer dagegen verstößt, wird mit sofortigem Programmabbruch (immerhin inklusive Save-Option) belohnt – Pardon, bestraft. Wenn ein Requester zum Einlegen der CD 1 auffordert, sollten Sie tunlichst die Shift-Taste gedrückt halten, um zu vermeiden, daß jedesmal wieder die Install-Routine aufgerufen und das Spiel abgebrochen wird. (ms)



▲ Vom Vampir gebissen: Elenas Schwester Margret liegt bewußtlos in der Klinik.



Das Wissen der Bibliothekarin über Druiden und Runen hilft Ihnen weiter. ▶

MONIKA STOSCHEK ★

Sargdeckel zu und durchschlafen! Das kann ich nur allen Vampirfreaks empfehlen, wenn sie in die Nähe von The Vampire Diaries geraten. Machart und Qualität der Videos samt dazugehörigem Schepperton (klingt wie Blechdosen) sind bestenfalls auf dem Stand der Technik zu Beginn der PC-Video-Ära.

Das gute halbe Dutzend Schauplätze engt die ohnehin knappen Bewegungsmöglichkeiten noch mehr ein. Außerdem sind mir Story und Puzzles einfach zu fadenscheinig und dürftig. Besonders nervig ist die nachlässig gestaltete Steuerung, wenn unter anderem beim Gespräch die Wahl einer Äußerung zur Qual wird, weil die Scroll-Leiste hakt. Weitere lästige technische Mängel wie dauernd notwendige CD-Wechsel saugen mir dann noch den letzten Rest Energie ab, so daß ich anämisch in meinen Lesesessel sinke und doch lieber in Bram Stokers »Dracula« schmökere.

THE VAMPIRE DIARIES

Hersteller:	her Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Michael: ★ Roland: ★ Alex: ★ Martin: ★

MONIKA STOSCHEK: ★

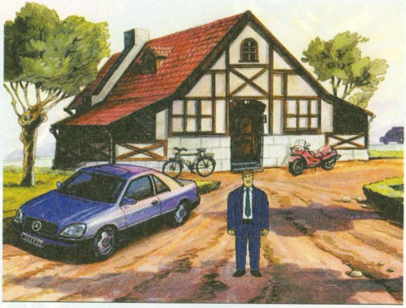
* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)



Die Macht liegt in Ihren Händen.
Magic: Die Zusammenkunft® von MicroProse. Das beliebteste, milliarden mal verkaufte Strategiespiel der Welt wird jetzt auf Ihrem PC lebendig. Überlisten Sie den teuflischen Arzakon. Besiegen Sie die Gilden der fünf Magier und retten Sie die letzten magischen Quellen der Welt. Im Duell mit den Zauberern und im Kampf gegen furchterregende Ungeheuer erreichen Sie das Unerreichbare: Sie befreien Shandalar aus der Macht der Dunkelheit. Die spannende Einführung, das einfache Interface und die ausführlichen Hilfen erleichtern dem neuen Spieler den Einstieg. Die ultimative Herausforderung wartet jedoch auf den erfahrenen Spieler. Kaufen, gewinnen oder finden Sie die richtigen Karten für Ihr Killer-Deck. Spielen Sie mit den überwältigenden Karten aus der Magic: Die Zusammenkunft-Fourth Edition™ Antiquities® und Arabian Nights®. Lassen Sie sich von bisher nie veröffentlichten, speziell für Ihren PC entworfenen Karten verführen. Erliegen Sie der Welt der Magie!
Wizards of the Coast
Magic Die Zusammenkunft
MicroProse
Magic: Die Zusammenkunft© 1997 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Wizards of the Coast und Magic: Die Zusammenkunft, Antiquities und Arabian Nights sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast. Illustrationen: Jook. MicroProse Software Inc. ist ein offizieller Lizenznehmer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Adventure für Einsteiger

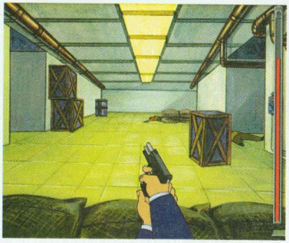
SUPERSPY – DAS OMEGEA PROJEKT



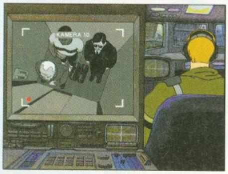
Die ländliche Idylle trügt: Im Haus droht unter Umständen tödliche Gefahr.

Wer denkt, mit Ende des kalten Krieges seien alle Spione arbeitslos geworden, irrt sich gewaltig. Immer mehr Spieleproduzenten erbarmen sich altgedienter Superagenten und beschäftigen sie als Hauptdarsteller.

Wenn Sie nicht wissen, was ein »verstärkter modellierter Frequenz-Kommunikator« ist oder noch nie eine »940-LF Entfernungsmesseruhr« gesehen haben, dann ist das Grafik-Adventure »SuperSpy« genau das Richtige für Sie. Denn in diesem Abenteuer müssen Sie als echter Superspion solche Worte nicht nur aus dem Effeff herunterrattern, sondern besagte Gegenstände auch sinnvoll bei Ihrer Arbeit einsetzen können. Den besonderen Auftrag, der solche Objekte erfordert, erteilt das weiße Haus. Ausführen soll ihn ein Ex-Agent namens Andrews, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Damit beginnt die Jagd auf Terroristen, die eine extrem gefährliche Giftbombe geklaut haben. Sie lenken Ihren Bondverschnitt per Maus und intelligentem Cursor durch statische Comichintergründe. Dort tut der Spion, was ein Spion tun muß: Von »Kleinigkeiten« wie dem Bombenentschärfen abgesehen, hat er mehrere kleine Schießereien zu bestehen oder flieht aus dem Verließ fieser Gauner. Da ist einiges handwerkliches Geschick gefragt. Als Hilfsmittel steht ein Koffer mit diversen Utensilien zur Verfügung. Lauter Dinge für den Alltag eines Supermanns wie etwa ein Abhörgerät, eine Pistole oder die Bombenentschärfungsausrüstung. Letztere wird für eines der Rätsel mit Zeitlimit benötigt. Wer nicht schnell genug arbeitet, landet im Hospital und muß die zuletzt gespielte Sequenz noch mal versuchen. Tröstlich, daß sich der Pseudo-Bond als widerstandsfähiges Stehaufmännchen erweist. Beim modernen Superschnüffler erfolgt auch das Speichern der Spielstände automatisch. Sie müssen also mit dem Zeitpunkt vorlieb nehmen, an dem auto-gesaved wird. Der Agententhriller ist demnach in über vierzig Szenen eingeteilt, die streng linear aufeinander folgen. Wollen Sie einen Schauplatz verlassen, an dem es noch zu tun gibt, läßt der Held einen entsprechenden Kommentar los. Sämtliche (Selbst-)Gespräche sind festgelegt und führen zusammen mit längeren Zeichentricksequenzen die Handlung fort. **(ms)**



Solche Feuergefechte muß der Held öfter bestehen.



Holzauge sei wachsam: Der Koffer wechselt gleich den Besitzer.

MONIKA STOSCHEK ★★

Manche Programmierteams schaffen es durch vermeidbare Patzer im Design, ihr Spiel um einiges schlechter zu machen. Daß bei SuperSpy keine Animationswunder vollbracht wurden und trotzdem ganz ordentliche Comicgrafik zustande kam, ginge ja in Ordnung. Die Story ist zwar nicht der Hit, aber recht nett ausstaffiert und sogar ein wenig spannend. Bei der Synchronisation des Zeichentrickfilms wurden weder Kosten noch Mühen gescheut, denn immerhin lieh G. G. Hoffmann der Hauptfigur seine Stimme. Der mittlerweile verstorbene deutsche Sprecher von Sean Connery trägt mit seiner professionellen Aussprache einiges zur Atmosphäre bei, die auch durch die weniger prominenten Stimmen unterstützt wird.

Warum aber darf der Spieler nicht selbst speichern? Und warum muß er wieder und wieder ein und dieselbe Sequenz spielen, bis er endlich den winzigen Hotspot gefunden hat, der beispielsweise bei der langen Jagd nach einem Koffer immer wieder angeklickt werden muß? Zwar kann der Held in dem fairen Spiel nicht sterben, aber manchmal wünschte ich mir lieber ein Ende mit Schrecken, als ein Schrecken ohne Ende. Der laue Rätselanspruch ist zudem klar auf Einsteiger zugeschnitten. Profis dürften den Terroristen innerhalb eines Tages das Handwerk gelegt haben.

SUPERSPY – DAS OMEGA PROJEKT

Hersteller:	Navigo	Hardware:	①②③④⑤ *
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Sehr gut

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Michael: ★★ Roland: ★★ Alex: ★ Martin: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

SAFECRACKER

Von wegen, Entenhausen ist weit: Mit seinem Erstlingswerk »Safecracker« will das Daydream Team harmlose PC-Abenteurer zu Panzerknackern machen.

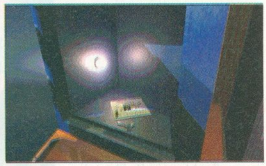
Die Leute von Daydream scheinen alles andere als Tagträumer zu sein. Denn fast wie im richtigen Leben schicken sie die jobsuchende Hauptfigur ihres Grafikabenteuers »Safecracker« in einen knallharten Einstellungstest. Da Sie diesen vielversprechenden Bewerber im Spiel verkörpern, müssen Sie sich folgender Aufgabe stellen: Ihr zukünftiger Oberboss erwartet, daß Sie in das Firmengebäude einbrechen und sich Ihren Arbeitsvertrag aus dem Haupttresor angeln. Denn das sollte seiner Meinung nach für den künftigen Leiter der Sicherheitsabteilung eines renommierten Safeherstellers nicht schwerfallen. Geringfügiges Problem dabei: Sie haben keinen Schlüssel und müssen sämtliche im Haus befindlichen Panzerschränke knacken, um an den Code für den Zentralsafe zu gelangen. Nachdem Sie ins Firmengebäude eingedrungen sind, müssen Sie den cirka 35 Geldschränken ihre Geheimnisse entlocken. Sie sehen sich in den komplett gerenderten Zimmern des Hauses mittels gedrückter Maustaste um, wobei QuickTime VR das Scrolling übernimmt und für räumliches Empfinden sorgt. Wenn Sie auf eine der Safetüren klicken, erscheint sie als Standbild und präsentiert ihr Puzzle. Jede Schließmechanik funktioniert anders: Mal ist ein Schieberätsel zu lösen, oder Sie müssen einfach Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge drücken. Für einige Schlösser sind mehrere Schlüssel nötig, oder Sie setzen einen der Gegenstände ein, die Sie unterwegs in Ihrem Inventar gesammelt haben. Hierzu gibt es in den ungefähr 50 Räumen genug Gelegenheit. Vom Keller bis zum Büro des Chefdesigners erforschen Sie nach und nach mehrere Stockwerke. Einige der firmeneigenen Computer laden sogar zu einem Spielchen ein. Auch herumliegenden Notizen, Plänen und Büchern lassen sich wertvolle Hinweise entnehmen. Außer einem zwölfstündigen Zeitlimit sitzt Ihnen dabei niemand im Nacken. Zudem dürfen Sie speichern, es sei denn, Sie sind unmittelbar beim Panzerknacken. **(ms)**



Im Büro des Chefdesigners dreht sich das Puzzle um Dias.



Ein Paradies für Panzerknacker: Im großen Vorführsaal gibt es reichlich Arbeit.



So ist der Safe dem Einbrecher am liebsten: weit geöffnet.



Wer noch nie Minesweeper auf dem Macintosh gespielt hat, bekommt hier Gelegenheit dazu.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Schade, daß aus der eigentlich ganz witzigen Idee um das leere Haus mit den vollen Safes nicht mehr gemacht wurde. Die Optik ist zwar recht ordentlich ausgefallen und die Begleitmusik passend, aber Stimmung kommt in den ohnehin schon kühl wirkenden Rendergrafiken nicht so richtig auf. Wen wundert es: Kein menschlicher Interaktionspartner hat sich ins Gemäuer verirrt. Nicht mal ein drohender Nachtwächterrundgang beschert mir ein paar Adrenalinstöße zwischendurch. Die Puzzles sind vom Prinzip her meistens ziemlich ausgelutscht und sorgen auch nicht unbedingt für Schrecksekunden. Wer heutzutage noch ein Schieberätsel in sein Spiel einbaut, sollte zu zwanzig Jahren Space Invaders verdonnert werden.

Nun gut, daß der Macromedia Director für eine gewisse Ähnlichkeit zwischen allen damit erstellten Programmen sorgt, ist unvermeidlich. Aber gerade dann täte die eine oder andere Abwechslung und Überraschung im Spielverlauf gut. Wenigstens ist technisch alles in Ordnung und die Bedienung einfach, aber zweckmäßig gestaltet. Alles in allem also drei hauchdünne Sterne für dieses Erstlingswerk.

SAFECRACKER

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤ *
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Michael: ★ Roland: ★★★ Alex: ★★ Martin: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Adventure für Fortgeschrittene

BAZOOKA SUE

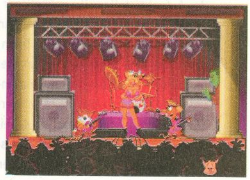


Adventure-Fans werden mit geistlosen Kommentaren wie diesem malträtiert.

Die Mantakalauer wurden längst von den Blondinenwitzen überholt, und selbst die haben ihre »beste« Zeit schon hinter sich. Mit großer Verspätung stolpert nun auch noch Superblondie Bazooka Sue durch ein geschmacksverirrtes Dümpel-Adventure.



Das Inventar ist ebenso prall gefüllt wie Sues Pixelbluse. Leider wird zu den Objektbildchen keine Textbezeichnung angezeigt.



Mit Hilfe eines Sexheftes hat sich Bazooka Sue diesen Auftritt verschafft.

Vorsicht auf der Landstraße, eine Blondine im Cabrio rauscht heran. Das strohblonde Haar flattert im Wind, der Comicbusen wippt, und die Nase hat aus irgendeinem Grund Ähnlichkeit mit einer Schweineschnauze. Gejagt vom Sheriff des öden Kaffs Swamp Rock, geht der armen »Bazooka Sue« just in diesem Nest der Sprit aus. Anstatt sich bei ihrem Rechtsanwalt über die Anhäufung abgedroschener Klischees zu beschweren, macht sie sich daran, Swamp Rock vor den fiesen Umbauplänen des Sheriffs und die Welt vor dem irren Wissenschaftler Dr. Bruth nebst Monstern zu bewahren.

Mit dem Packungstext »Das sexy Schweinchen mit dem guten Herzen. Ein saustarkes Adventure im Stil von LucasArts« möchte Sie Hersteller Starbyte zum Spontankauf verführen. Dabei sagt der Text eigentlich schon erstaunlich klar aus, was unvorsichtige Käufer erwartet: eine LucasArts-Kopie, die in tiefste Niederungen peinlichen Holzhammerhumors abtaucht. Optisch wirkt das Adventure mit seiner bunten Comicgrafik zunächst ansprechend. Doch Sue stolziert reichlich ruckelig herum und braucht viel zu lange, um von einem Fleck zum anderen zu kommen. Passanten gaukeln eine belebte Szenerie vor. Verschwindet einer links aus dem Bild, kommt er sogleich von rechts wieder herein. Die Handlung ist in drei Tage unterteilt, in denen Sue reichlich Abfälle einsammelt und 08/15-Puzzles löst. So muß sie dreimal hintereinander einem Gespräch lauschen, um ein Paßwort zu erfahren. Fliegen erhält die Protagonistin, indem sie einem Wirt ins Gesicht schlägt; für Erfrischung sorgt ein Schlammloch. Der Ferkelkopf-Cursor nimmt an interessanten Stellen einen erstaunten Gesichtsausdruck an, durch Rechtsklick lassen sich Aktionen wie »Nahansicht« oder »Objekt benutzen« auswählen. Beim Labern haben Sie keine Auswahl zwischen verschiedenen Fragen, was die Interaktion mit anderen Figuren minimiert. (la)

JÖRG LANGER ★

Die ersten Pressemitteilungen zu Bazooka Sue habe ich vor rund zweieinhalb Jahren gelesen. War die zugrunde liegende Blondinenwitz-Sammlung zwischenzeitlich in ein Loch gefallen? Jetzt ist das Machwerk fertig und würde gerne vor Witz sprühen. Doch der bewegt sich auf ungefähr demselben Niveau, das man kurz vor Mitternacht in schäbigen Bahnhofskneipen antrifft. Die Puzzles sind an den blonden Haaren der Protagonistin herbeigezogen – oder wann haben Sie zum letzten Mal Schnaps aus fauligen Äpfeln und etwas Reinigungsmittel hergestellt, um damit einem Penner die Zeitung zu klauen?

Das Inventar wird nur im Extrabildschirm dargestellt, für einmal aufgenommene Gegenstände gibt es keine Textbeschreibung. Die Auswahl eines brauchbaren Objekts gerät so zum wenig lustigen Ratespielchen. Das Niveau des Programms befindet sich im »Sue strippt und springt in eine Schmutzpfütze«-Untergeschoß. Daß Bazooka Sue eine veraltete Soundkarten-Erkennung hat und unter Windows bei uns nur im Intro Töne von sich gab, spricht nicht für die Programmierer. Die einblendbaren Untertitel sind in einem nur schwer lesbaren Zeichensatz gehalten, ohne durch verschiedene Farben zwischen zwei Sprechern zu differenzieren. Wenn Sie ein humorvolles Cartoon-Adventure suchen, dann kaufen Sie Discworld 2. Wenn es Zynismus pur sein soll, ist Toonstruck sehr zu empfehlen. Aber lassen Sie Bazooka Sue im Regal stehen.

BAZOOKA SUE

Hersteller:	Starbyte	Hardware:	①②③④⑤*
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Monika: ★ Michael: ★ Roland: ★ Alex: ★ Martin: ★

JÖRG LANGER: ★

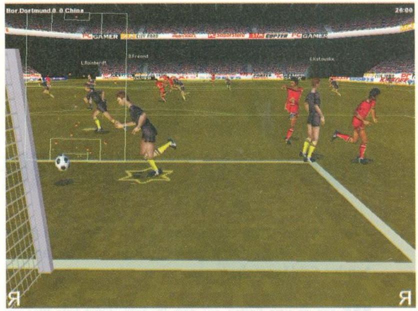
* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Spiele-Test

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

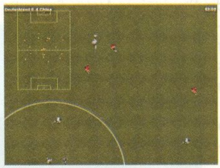
KICK OFF '97

In alten Amiga-Zeiten tobte um »Kick Off« ein wahrer Glaubenskrieg: War die eigenwillige Steuerung nun genial oder grottenschlecht? Die 97er-Fassung orientiert sich friedlich an gängigen Standards.



Eine der zahlreichen Kameraperspektiven von Kick Off '97. Die Radarkarte sorgt für zusätzliche Übersicht. (800 x 600)

Das Action-Fußballspiel »Kick Off« zeichnete sich durch seine von oben gezeigten Winzfußballer aus, die Normalsterbliche kaum steuern konnten. Denn die Designer wollten Dribbling dadurch simulieren, daß der aktive Spieler den Ball immer wieder ein Stückchen vorwärtskickte – von Ballführung konnte da keine Rede sein. Mittlerweile hat sich Anco die Mühe gemacht, mal der Konkurrenz auf die Füße zu schauen. Und siehe da, »Kick Off '97« nervt nicht mehr mit durchwachsener Bedienung, sondern bietet gefällige Fußballunterhaltung. Natürlich wird das gängige Repertoire abgedeckt: Witterungsbedingungen, Action- oder Simulationsmodus. Neben Liga-, Pokal- und WM-Wettbewerb wartet die »Herausforderung« auf Sie, alle Nationalteams eines Kontinents zu besiegen. Sie wählen zwischen drei Spielfeldgrößen: Ein kleines Feld führt zu ständigen Strafraumszenen, auf einem großen gibt es mehr Mittelfeldgeplänkel. Wie beim Vorgänger wurden extrem viele Teams eingebaut, auch die mieseste Ligamannschaft ist enthalten. Jeder Spieler hat eine Wertung; diese faßt neun Einzelwerte à la »Ballabnahme« und »Voraussicht« zusammen. Sämtliche Namen wurden übel verballhornt und entsprechen nicht dem neuesten Stand, was sich per Editor ausgleichen läßt. Zum Steuern ist ein Gamepad zu empfehlen, obwohl gerade mal zwei Feuerknöpfe abgefragt werden. Je nach Situation kann man durch Richtungs/Button-Kombinationen einige »Special moves« auslösen – Lupfer, Hackentricks oder »Powerkopfbälle« lehren den Gegner das Fürchten. Besonders zu empfehlen ist das Vorlegen des Balls, so zieht man den Verteidigern oft davon. Um auch auf normalen Rechnern sauber zu stürmen, verfügt Kick Off '97 über fünf Auflösungen (von 320 mal 200 bis 800 mal 600 Pixel) sowie mehrere Detailstufen. (la)



Der 2D-Modus macht aus Fußballstars ameisengleiche Wuselfiguren.



Der Schiedsrichter schimpft heftik gestikulierend mit einem Holländer.



Elfmeter für Deutschland: Der Schütze zielt nach links unten, der holländische Torhüter riecht die Ecke, doch der Ball zischt an ihm vorbei.

JÖRG LANGER ★★★★

Kick Off '97 ist in mancher Beziehung der kleine Bruder vom großen FIFA 97: Sprachausgabe vorhanden, aber weniger umfangreich. Polygonsportler mit reichlich Animationsstufen, doch längst nicht so schön wie beim Vorbild. Dafür sind die Kameraperspektiven von Kick Off inklusive 2D-Modus wesentlich übersichtlicher. Dazu gehört auch die »Radarkarte« in drei Größen, die weite Pässe nicht zum reinen Glücksspiel verkommen läßt. Die alten Versionen des Anco-Gekickes habe ich verabscheut; auch die 96er-Variante war mir in Sachen Steuerung noch zu nervig. Doch Kick Off Jahrgang 97 gehorcht gängigen Standards: Der Ball springt nicht dauernd vom Fuß, mit nur zwei Tasten löst man sämtliche Aktionen aus.

Für meinen Geschmack ist das Geschehen jedoch etwas zu hektisch, und daß bei einem Spiel Langer-Deutschland gegen Computer-Holland pro Halbzeit zwei Niederländer vom Platz flogen, kam mir übertrieben vor. Ich würde mir zudem wünschen, den aktiven Spieler durch Tastendruck selbst bestimmen zu können. Auch die traumwandlerische Sicherheit beim Paßspiel über fünf Positionen, die selbst mäßige Computerteams an den Tag legen, will erstmal verdaut sein. Trotzdem: Als Gelegenheits-Sportspieler gefällt mir das schnörkellose Kick Off '97 fast so gut wie der Bolide FIFA 97.

KICK OFF '97

Hersteller:	Virgin	Hardware:	❶②③④⑤ *
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Monika: ★★★ Michael: ★★ Roland: ★★★ Alex: ★★★ Martin: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

LINKS LS
KURS KOLLEKTIONEN

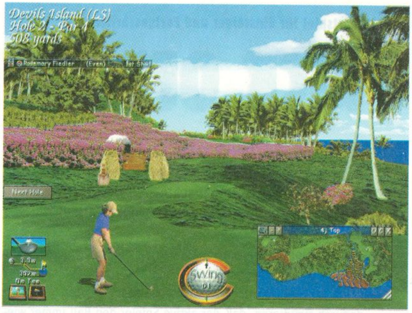
Fünf neu überarbeitete Kurse pro CD sorgen bei allen Fans des Edel-Golfsimulators »Links LS« für anhaltendes Schlägerschwingen.

Wenn es ums Golfen auf dem PC geht, führt kein Weg an »Links LS« vorbei. Keine andere Simulation des grünen Sports kommt so edel daher wie der Altmeister von Access, die einst wenig friedlich mit Action-Krachern wie »Beach Head« für Aufregung sorgten. So erhielt das Programm in Ausgabe 10/96 dann auch zu recht den Gold Player.

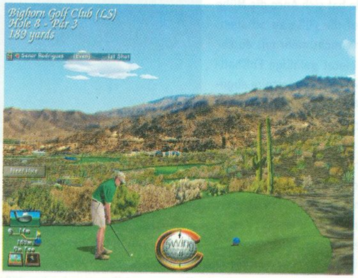
Ein gutes halbes Jahr später ist von der angekündigten Windows-95-Version zwar noch nichts zu sehen, dafür schieben die Golfplatzdigitalisierer drei CD-ROMs mit jeweils fünf speziell für Links LS angepaßten Kursen hinterher. Besitzer der alten SVGA-Varianten von »Links 386« oder »Microsoft Golf« durften bislang mit einem kleinen Hilfsprogramm ihre Schätze an die LS-Version anpassen. Eine solche Konvertierung dauert drei bis acht Stunden. »Moment«, sagen Sie, »das ging bei mir aber schneller«? Das mag sein, denn Access hat 17 Umsetzungen von Kursen im alten Format auf den Links-LS-CDs codiert gelagert.

Nach einem Check, ob Sie wirklich im Besitz der Originalszenarien sind, schaltet es einfach die LS-Variante frei. Bei der Umwandlung gingen allerdings die Flüge über die Plätze nebst den Szenarien verloren, da die alten Dateiformate nicht mehr unterstützt werden. Wozu brauchen Sie dann die neuen Kurs-Kollektionen? Zum einen sind die Fünferpacks einzeln überarbeitet worden. Konvertierungsfehler wie Löcher oder Beulen im Boden wurden ausgebügelt, etliche Objekte neu hinzugefügt und detaillierter dargestellt. Zum anderen ist der Listenpreis von rund 70 Mark für fünf Golfplätze ein Schnäppchenpreis, verglichen mit dem, was ein Einzelkurs früher kostete. Auf CD 1 finden Sie die Greens von Bighorn, Firestone, Innisbrook, Mauna Kea und Prairie Dunes. Nummer zwei enthält Banff Springs, Cog Hill, Devils Island, The Belfry und Troon North. Die dritte Sammlung bringt Ihnen die Kurse Barton Creek, Bountiful, Harbour Town, Pinehurst und Riviera.

Außerdem verbessert der ebenfalls enthaltene Patch auf die Version 1.30 das Spiel signifikant. Zu den vielen behobenen Bugs zählen die seinerzeit von Boris Schneider bemängelten Rechenfehler auf den Scorecards, die üble Ballphysik im Rough und im Sandbunker sowie diverse Grafikfehler. Dazu kommt die neuere UniVBE-Version 5.3 und endlich ein vernünftig funktionierender Netzwerk- und Internetmodus. (ra)



Devils Island aus der zweiten Kurs-Sammlung ist einer der schwierigsten Golfplätze überhaupt. (800 x 600)



Heiß und trocken geht es auf dem Grün im Bighorn Golf Club auf der ersten CD-ROM zu.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Warum bekommt das Hauptprogramm 5 Sterne und einen Gold Player, die Kurs-CDs für das gleiche Spiel aber nur 4 Sterne? Zum einen verleihen wir unsere Gold- und Platin Player nur eigenständigen Programmen, zum anderen hätten die Zusatz-Löcher noch einige Goodies mitbringen können. Die versprochenen neuen Resorts oder Spieler lassen weiter auf sich warten, ebenso wie die Windows-95-Version. Die angekündigten »Flybys« gibt es ebenfalls noch nicht. Dafür ist das Preis/Leistungs-Verhältnis ungeschlagen. Links LS ist nach wie vor die Referenz unter den Golfsimulationen, für die man nicht zwingend einen Pentium braucht. »Mit mehr RAM läuft alles besser, und die Preise dafür waren nie niedriger«, meint das Handbuch. Das merkten wir deutlich bei unserem Testrechner, einem AMD 5x86 mit 133Mhz und 32 MByte RAM. Der Bildaufbau war nicht wesentlich langsamer als bei einem P/90.

LINKS LS KURS KOLLEKTIONEN

Hersteller:	Eidos	Hardware:	❶②③④⑤ *
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Bis zu Acht (an einem PC, per Modem, Netzwerk oder Internet)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★★ Monika: ★★★ Michael: ★★★★ Alex: ★★★★ Martin: ★★★★

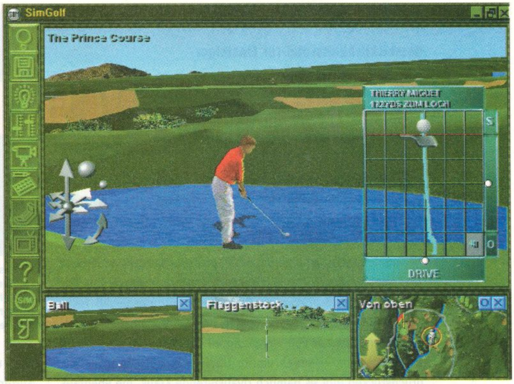
ROLAND AUSTINAT: ★★★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SIMGOLF

Auch sechs Golfkurse, eine neuartige Abschlagmethode und ein komfortabler Editor bringen Maxis' neueste Simulation nicht aus dem Sandbunker heraus.

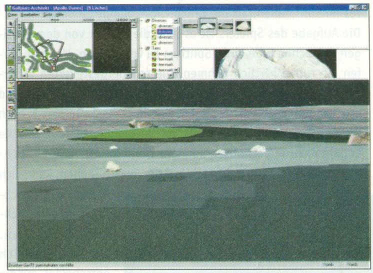


Absicht oder ein Grafikfehler? Unser Golfer holt sich nasse Füße. (640 x 480)

Eine Warnung für alle »SimCity«-Strategen vorneweg: Bei »SimGolf« geht es weder um den erfolgreichen Ausbau von Papis Caddie-Imperium, noch um einen Snack-Stand-Simulator auf den Golfkursen dieser Welt. Statt dessen ist reguläres Rasenspiel und das Zusammenbasteln eigener Anlagen angesagt.

Bei der Golfsimulation orientierten sich die Designer von Maxis am Genreprimus »Links LS«. Für die Schlagsteuerung setzen sie wie Empire in seinem sich noch in der Entwicklung befindlichen »The Art of Golf« eine Neuerung ein. An die Stelle der alten »Klick-den-Mausknopf«-Methode tritt der »MouseSwing«. Dabei werden in einem eigenen Fenster Ball und Schläger dargestellt. Mit der Maus zieht man nun den Club nach unten und versucht, mit einer möglichst schnellen und präzisen Mausbewegung den Ball zu treffen. Abhängig von Geschwindigkeit und Aufprallwinkel verändert sich die Flugbahn erheblich, doch mit etwas Übung stellen perfekte Swings kein Problem mehr dar. Wenn Sie sich mit dem MouseSwing nicht anfreunden können, dürfen Sie alternativ die herkömmliche Powerdrive-Steuerung verwenden.

Computergegner bietet SimGolf erstaunlicherweise nicht. Dafür sind Netzwerk- und Internetpartien mit mehreren Spielern möglich. Kennen Sie jeden Grashalm der sechs mitgelieferten Kurse (Rancho La Quinta in Kalifornien, The Prince Course auf Kauai und vier Phantasiestrecken), können Sie sich daranwagen, mit dem leistungsfähigen integrierten Editor eigene Spielfelder zu entwickeln. Bevor es ernst wird, läßt sich noch jedes Loch mit der Spaziergang-Funktion inspizieren. Zusätzlich dürfen Sie bei jedem Schlag die Blickrichtung frei wählen. In eingeblendeten Videosequenzen stellt Robert Trent Jones Jr. dem Golf-Laien sein geballtes Fachwissen zur Verfügung. Er erklärt dem Spieler in sauber synchronisiertem Deutsch, warum es besser ist, den Ball nicht in den Sandbunker zu spielen. Dafür sucht man Statistiken oder Kommentare während des Spiels vergeblich.



Der integrierte Editor wird erst in einer hohen Auflösung richtig übersichtlich. Mondsüchtige werden sich an diesem Golfplatz erfreuen. (1024 x 768)

Technik-Tip: SimGolf sieht schlechter aus als Links LS, ist erstaunlicherweise jedoch noch langsamer. Auf einem P/90 wundert man sich über den lahmen Bildaufbau, selbst auf einem P/133 ist die Sanduhr ein häufiger Gast. Mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten sollten Sie allenfalls die eigenen Kurse basteln. Beim Spiel empfiehlt sich das Ausblenden einiger Fenster, damit die Golfpartien nicht zur Nervenprobe werden. SimGolf benötigt in der Mindestkonfiguration 50 MByte Festplattenspeicher.

(Thierry Miguet/ra)

ROLAND AUSTINAT ★★

Ich werde den Eindruck nicht los, daß Maxis in die Programmierung des Editors mehr Zeit investiert hat, als in die eigentliche Simulation. Die ist nämlich ziemlich plump und sieht obendrein häßlich aus. Beim Spielen eines Loches verliert man durch die hanebüchene Anvisierung mit dem unübersichtlichen »Golfballstrahl« schnell die Orientierung. Das ist jedoch nicht so schlimm, da beim darauffolgenden Schlag der Ball, wohl aus weichem Flummigummi hergestellt, jegliche Gesetze der Physik zu verleugnen scheint.

Aus diesem Grunde verweigern vermutlich auch die Computergegner und Zuschauer die Turnierteilnahme, so daß Sie ohne moralische Unterstützung die Parcours bestehen müssen. In der vorliegenden Version wird SimGolf trotz des umfangreichen Spielfeld-Editors und trotz Internetmodus nur wenige Fans für sich gewinnen können.

SIMGOLF

Hersteller:	Maxis	Hardware:	❶❷❸④⑤*
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Zwei (Modem, Internet) bis vier (Netzwerk, an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

Jörg: ★ Monika: ★ Michael: ★ Alex: ★★ Martin: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★

* ①486/33 (ab 2,5 fps) ②486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

SPLITTERWELTEN

Wäre die Welt eine Scheibe, ließen sich alle Überbevölkerungsprobleme leicht lösen: einfach alles runterschubsen, was am Rand steht. Hey, eine neue Spielidee!



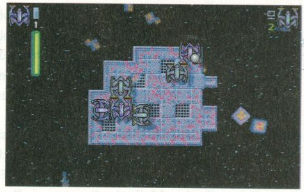
Großes Gedrängel: Sie müssen einfach nur die Gegner vom Spielfeld schubsen.

Ziemlich blöd, wenn einem der Planet und das ganze restliche Sonnensystem unter dem Hintern weggesprengt werden. Der Lebensraum wird in so einer Situation erfahrungsgemäß recht knapp. So ergeht es jedenfalls den Helden in »Splitterwelten«. Die sitzen jetzt auf den versprengten Teilen der verschiedenen Welten fest und kämpfen um ihr Überleben. Auf den Planetenbruchstücken gibt es nämlich rivalisierende Klans, die ebenfalls ihren knappen Lebensraum vergrößern wollen und nichts anderes im Sinn haben, als die Bruchstücke alleine zu besitzen.

Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die Gegner von dem winzigen Stückchen Erde eines Splitters zu verdrängen. Und das dürfen Sie ruhig wörtlich nehmen. Die rechnergesteuerten Widersacher lassen sich das natürlich nicht so einfach gefallen und drücken mit aller Kraft dagegen. Nun haben sowohl Sie als auch der Computer mehrere Figuren zur Verfügung, die alle in eine andere Richtung schubsen können. Wenn Sie einen Kontrahenten sowohl von vorne als auch von der Seite angehen, kann sich dieser nicht gleichzeitig in beide Richtungen wehren. Egal, wie er sich entscheidet, auf die eine oder der andere Weise wird er unaufhaltsam weggedrückt. Sie müssen Ihre Figuren so geschickt steuern, daß Sie einerseits die Gegner über die Kante kippen, andererseits im Gewühle aber nicht selber Ihre Figuren opfern. Es gibt nicht nur normale Schubser, sondern auch stärkere oder schnellere Kämpfer. Die kräftigeren können gleichzeitig zwei übliche Figuren wegdrücken, während die schnellen eher an einem Krisenort eintreffen. Gemeinerweise ist das Gelände nicht immer eben. Hänge und Täler schaffen ein zusätzliches Kräfte-Ungleichgewicht. Eine am Hang abwärts schiebende Figur ist gegenüber dem gleich starken, aufwärts arbeitenden Männchen im Vorteil. Außerdem hat der Spieler für die Säuberungsaktionen nicht endlos viel Zeit. Je nach Level beginnen die Ränder des Gebiets über kurz oder lang abzubröckeln.



Wenn Sie zehn Levels nacheinander gelöst haben, geht es auf zur nächsten zersplitterten Welt.



In jeder Welt sehen Umgebung und Spielfiguren andersartig aus.

Sind einmal alle Gegner von einem Fleckchen runtergeschubst, ist ein Level geschafft und es geht auf zum nächsten, schwierigeren Gebiet. Eine Splitterwelt hat jeweils zehn Levels. Wenn Sie alle zehn geschafft haben, ist die Welt wieder vervollständigt, und man darf sich an einer weiteren versuchen. Insgesamt müssen Sie fünf Himmelskörper reparieren und somit 50 Levels durchspielen. Nochmal 50 gibt es im Zweispielermodus, in dem Sie im Team gegen zwei computerisierte Gegner antreten müssen. Wenn Sie alle 100 Ebenen geschafft haben, dürfen Sie sich an einem Level-Editor versuchen. **(hf)**

HENRIK FISCH ★★

Es passiert nicht oft, daß eine neue Idee das Licht der eingestaubten PC-Welt erblickt. Spielspaß geht für mich wie für die anderen PC-Player-Mannen immer noch über Aufmachung. Von daher drücke ich bei den gerenderten und eher unpassenden Zwischengrafiken sowie den spärlichen Soundeffekten mal ein Auge zu. Leider will aber der Funke trotz der interessanten Idee nicht überspringen. Ein Problem ist die Steuerung. Während man zwei Figuren noch im Griff hat, verliert man bei drei oder mehr zu steuernden Männchen schnell den Überblick und lenkt den entscheidenden Schubser gerne mal in die falsche Richtung. Bei noch mehr Andrang entsteht im Handumdrehen ein Gewühle, an dem allenfalls japanische Sumo-Ringer oder streßfeste Wall-Street-Broker Ihren Gefallen finden.

Die meisten Levels habe ich zudem durch reines Glück geschafft. Dreimal hat es nicht funktioniert, dann war der Abschnitt plötzlich gelöst, ohne daß ich wissentlich meine Taktik geändert hätte. Außerdem stört das lineare Level-Abarbeiten. Es wäre toll gewesen, wenn man auch mal eine Stufe überspringen könnte. Denn wenn man einmal festhängt, kann man mit dem ganzen Spiel nichts mehr anfangen. Eigentlich schade, von der Idee her ließe sich da sicherlich mehr rausholen.

SPLITTERWELTEN

Hersteller:	Magellan Intertainment	Hardware:	①②③④⑤ *
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

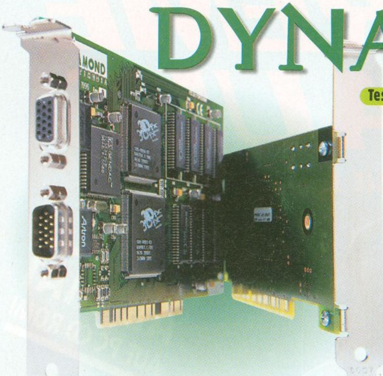
Jörg: ★★ Monika: ★★ Michael: ★ Roland: ★ Alex: ★★

HENRIK FISCH: ★★

* ① 486/33 (ab 2,5 fps) ② 486-DX/66 (ab 4 fps) ③ 486-DX/100 (ab 7,5 fps) ④ P90 (ab 10 fps) ⑤ P133 (ab 16 fps)


A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION
EXTREME ASSAULT
DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN!
AB MAI
AUF PC CD ROM!
VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL
DIE SIEDLER™
SCHLEICHFAHRT™
BATTLE ISLE™
BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.
EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE 3D ACTION MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.
DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.
SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM FEUERKNOPF NEHMEN KÖNNEN.
CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGEBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE • 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN
BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208.4508899 • WWW.BLUEBYTE.DE
Blue Byte





DYNAMISCHES DUO

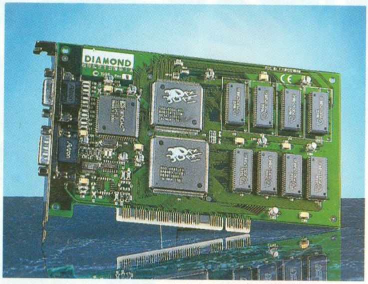
Test: Video Logic Apocalypse 3D und Diamond Monster 3D

Das 3D-Karten-Karussell dreht sich weiter und wirft immer neue Produkte auf den Markt. Zwei aktuelle Vertreter der Gattung Zusteckkarte haben wir unter die Lupe genommen.

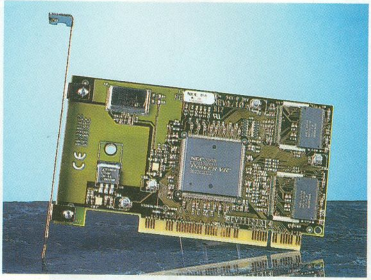
Der 3D-Karten-Markt teilt sich im Moment in zwei Kategorien auf: Boards mit einem normalen VGA-Teil inklusive Windows-Beschleunigerfunktionen und einem 3D-Teil, sowie solche, die ausschließlich für die 3D-Leistung zuständig sind. Der Vorteil der Zusteckkarten: Wer mal keine 3D-Spiele spielt oder schlichtweg nebenher unter Windows arbeitet, nutzt weiterhin die gewohnten Treiber und Tools, muß sich also nicht erst mit neuer Steuersoftware anfreunden. Der Nachteil: Die Karte belegt einen weiteren PCI-Slot, wobei diese allerdings in Hobby-PCs sowieso meistens ungenutzt brach liegen. Wer bereits seine Lieblings-DOS- und -Windows-Karte gefunden hat, entscheidet sich vermutlich für die Erweiterungslösung. Zwei neue Zusteck-Boards, die »Apocalypse 3D« von Video Logic und die »Monster 3D« von Diamond, haben wir durch den PC-Player-Testparcours für 3D-Karten geschickt.

Video Logic Apocalypse 3D

Da traut man seinen Augen nicht: Nach dem Öffnen des Videologic-Kartons fällt einem eine winzige Platine in die Hände, die es gerade mal auf die Maße eines Gravis-Joypads bringt. Außer dem Grafikprozessor, zwei RAM-Bausteinen und der üblichen PC-Rückblende ist nicht viel zu entdecken. Besonders ungewöhnlich für eine Grafikkarte ist der fehlende Monitoranschluß. Was zunächst



Diamonds neues Monster bietet hervorragende 3D-Leistung.



Die Apocalypse 3D von Video Logic ist eine Zusatzkarte, die immer parallel zu einer vorhandenen Karte betrieben werden muß.



Dank einiger Unwägbarkeiten von Direct3D produzierte die Apocalypse-Karte mit unserem Test bei den Bäumen Grafikfehler. In einer späteren Version des Treibers soll der Fehler behoben sein.

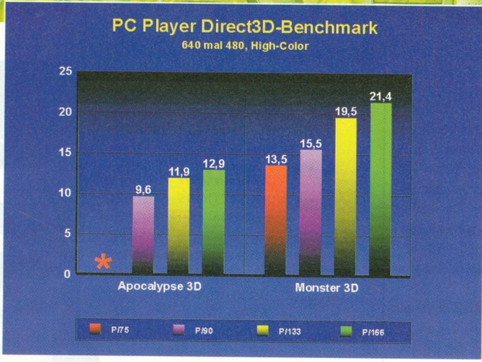


wie der Aprilscherz eines kauzigen Entwicklers bei Video Logic aussieht, entpuppt sich beim Durchstöbern des Informationsheftes als interessante Hardware-Idee. Das Board arbeitet nämlich grundsätzlich nur als Zusatzkarte im PC, Sie brauchen also immer noch eine Standard-Grafikkarte. Die 3D-Daten berechnet dann die Apocalypse und kopiert das komplette Bild per Busmaster-DMA des PCI-Busses, ohne Zutun des PC-Prozessors, in den Bildspeicher der Standard-Grafikkarte. Vorteil der Lösung: Das Add-on benötigt keinen eigenen Bildspeicher, weshalb es auch mit weniger RAM auskommt und deswegen theoretisch preisgünstig herzustellen ist. Grundsätzlicher Nachteil: Die 3D-Geschwindigkeit hängt von der Leistung der Standard-Grafikkarte ab.

Natürlich haben wir die Karte ausgiebig unter Windows 95 und DirectX mit unserem PCP3DBench getestet (siehe Kasten »So haben wir getestet«). Zunächst fiel uns dabei auf, daß der Windows-95-Treiber kein »Dithering« und keine »Bilineare Filterung« unterstützt. Ersteres läßt sich noch verschmerzen. Die zweite Funktion sorgt bei anderen Karten aber dafür, daß die Pixel der Texturen bei naher Betrachtung verlaufen und deshalb kein häßliches Kachelmuster sichtbar wird. Leider beherrscht der »Power VR«-Prozessor diese grafische Leckerei nicht. Während des Tests gab es dann noch einige Unstimmigkeiten. So wurden die Informationstexte am oberen und unteren Bildrand nicht korrekt dargestellt. Allerdings läßt sich das aus der Welt schaffen, indem Sie bei dem in die Startleiste von Windows 95 eingebundenen »PowerVR D3D Setup« das »2D/3D Compositing« aktivieren. Unser Benchmark zeichnet außerdem die Bäume in der Landschaft mit Hilfe sogenannter transparenter Texturen. Auch da gab es Probleme, denn die Bäume waren alle von einem häßlichen schwarzen Rahmen umgeben. Laut Aussage von Video Logic liegt das an den verschiedenen, von Direct3D unterstützten Arten transparenter Texturen, und unser Benchmark nutzt just eine

GRAFIKSTAR 600

Video Logic stellte uns nicht nur die »Apocalypse 3D«, sondern auch eine Grafikkarte mit dem Namen »GrafixStar 600« zur Verfügung. Das ist zwar keine 3D-Karte, aber da in unserem Testrechner sowieso ein fliegender Kartenwechsel stattfindet, haben wir sie der Einfachheit halber gleich mitgetestet. Sie verwendet den ET-6000-Chip, den Nachfolger des legendären ET-4000, der schon viele DOS-Besitzer wegen seiner Leistungen auf ISA-, VESA-Local-Bus- und PCI-Systemen glücklich machte. Die Karte war mit 2 MByte Multibank-DRAM bestückt, kann aber dank vorhandener Sockel auf 4 MByte aufgerüstet werden. Unter DOS lieferte sie hervorragende Ergebnisse: VIDSPEED meldet bei 320 mal 200 Pixeln 88086 Byte/ms und bei 640 mal 480 Pixeln 88279 Byte/ms. Das sind Werte, die bisher nur die Millenium- und die Mystique-Karten von Matrox lieferten. Unser DOS-Benchmark PCPBench wirbelte die Landschaft auf einem Pentium/133-System ebenfalls mit hervorragenden 18,5 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm, wobei das eingebaute VESA-2.0-BIOS den Linear-Frame-Buffer unterstützt. Auch der Windowsbetrieb funktioniert klaglos, und Video Logic liefert lobenswerterweise nicht nur Treiber für Windows 95, sondern auch für Windows 3.1 mit. Wer in nächster Zeit ein neues Arbeitspferd benötigt, sollte unbedingt mit diesem Board liebäugeln. Empfohlener Verkaufspreis: 230 Mark.



Unter Windows 95 rennt die Monster-3D davon. Die Apocalypse 3D liefert dagegen eher mittelmäßige Werte. In einem Pentium/75-System ließ sich die Karte außerdem nicht testen.

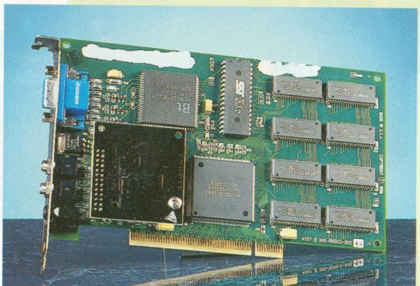
Möglichkeit, die der Treiber (Version 3.0.2) noch nicht bietet. Für die nächste Treiberversion hat uns Video Logic ganz fest eine Nachbesserung versprochen.

Die Geschwindigkeit der Apocalypse liegt unter der einer Voodoo-Karte (zum Beispiel der gleichzeitig getesteten »Monster 3D«) oder einer Mystique von Matrox. Je nach eingesetztem Prozessor erreichten wir Frame-Raten zwischen 9,6 und 12,9 Bildern pro Sekunde. Kurioserweise stürzte unser Benchmark sowie jedes Direct3D-Spiel auf dem Pentium/75-Prozessor ab. Den Meßwert konnten wir also nicht ermitteln. Wir vermuten hier ebenfalls ein Treiberproblem, da dieser Effekt bisher bei keiner anderen Karte auftrat.

Video Logic gibt für ihre neue einen empfohlenen Verkaufspreis von rund 400 Mark an, wobei spezielle PowerVR-Versionen der Spiele »MechWarrior 2« und »Ultimate Race« im Lieferumfang enthalten sind.

RENDITION-KARTE VON ZION

Die Firma Zion Multimedia kennen Insider sicherlich noch unter dem Namen »Wooboo Electronics Europe«, als Hersteller der 3D-Brille »CyberBoy«. Nun schickt sich das Unternehmen an, mit der »CyberCard 3D« eine Grafikkarte in die weite Spielewelt zu schicken. Zum Einsatz kommt der gleiche Chip, wie schon auf der »3D Blaster PCI« von Creative Labs: der »Verite« von Rendition. Obendrein gibt es gleich einen Anschluß für den CyberBoy. In Verbindung mit der Karte fetzt der Brillenträger sogar mit absolut flimmerfreien 120 Hz durch die Spiele. Die Karte soll Mitte April ausgeliefert werden und rund 450 Mark kosten. Zusammen mit dem CyberBoy geht sie dann für 550 Mark über den Ladentisch.



Die CyberCard 3D von Zion Multimedia benutzt den Verite-Chip von Rendition und hat einen Anschluß für die 3D-Brille CyberBoy.

Diamond Monster 3D

Auch die »Monster 3D« von Diamond ist eine Zusatzkarte, die nur zusammen mit einer Standard-Grafikkarte im PC arbeitet und ausschließlich für die 3D-Darstellung zuständig ist. Die Karte besitzt den »Voodoo«-Chipsatz der Firma 3dfx, die gleichen Chips also, die auch schon auf dem Renner »Righteous 3D« von Orchid zum Einsatz kamen. Entsprechend ähnlich ist der Aufbau: 2 MByte RAM für den Bildspeicher sowie weitere 2 MByte für die Texturen residieren auf der Karte. Außerdem gibt es genauso wie bei der Righteous ein »Durchschleif«-Kabel, das den Monitorausgang der Standardkarte mit dem Videoeingang des Grafikmonsters verbindet. Der freie Monitorstecker findet dann Anschluß an die Monster 3D. Anders als die Righteous-Karte schaltet das Monster-Board das Signal nicht mit einem Relais um, sondern mit Hilfe von elektronischen Schaltern, die keine Geräusche produzieren. Die Installation ist ähnlich problemlos wie bei der Righteous-Karte: Reinstecken, mit der normalen Karte verbinden, Treiber unter Windows 95 installieren, fertig. Die ersten Tests lieferten allerdings ein merkwürdiges Bild auf dem Monitor: Die Grafiken wirkten verwaschen und viel zu hell. Ein kurzes Stöbern in den Treiberoptionen unter »Einstellungen« entlarvte die Gamma-Korrektur als Übeltäter: Sie ist standardmäßig auf 1,7 gestellt. Nach einer Umstellung auf 1.0 war das Bild so kontrastreich, wie wir es vom Voodoo-Chip her kennen.

Unsere Tests mit dem PCP3DBench ergaben dann fast genau die gleichen flotten Werte wie mit der Orchid-Karte: Je nach Prozessor erhielten wir Frame-Raten zwischen 13,5 und 19,5 Bildern pro Sekunde. Die Karte ist nur unmerklich langsamer als die Righteous. Beide liegen damit an der Spitze der bisher von uns gemessenen 3D-Leistungen von Hardware-Beschleunigern.

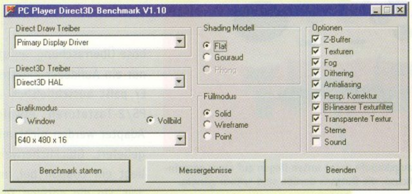
Der empfohlene Verkaufspreis der Karte liegt bei 500 Mark, wobei Diamond zu der Karte spezielle Voodoo-Versionen der Spiele »Actua Soccer 3D«, »Fatal Racing 3D«, das auf acht Levels abgespeckte »Descent 2: Destination Quartzone«, »MechWarrior 2« und »Hyperblade« in den Karton legt.

Welche ist die beste Karte?

Mit Blick auf die Testergebnisse, ihre Leistungsfähigkeit sowie die Werte der Konkurrenz wird es die Apocalypse-Karte zumin-

SO HABEN WIR GETESTET

Für den Test der vorgestellten Grafikkarten kam natürlich der PCP3DBench zum Einsatz (PC Player Direct3D Benchmark finden Sie auf der PC-Player-CD im Verzeichnis \PROGRAMM\PCP3D). Da es sich um 3D-Beschleunigerkarten handelt, haben wir die Karten im High-Color-Modus getestet. Wenn Sie Ihr eigenes System überprüfen und mit unseren Werten vergleichen wollen, müssen Sie dieselben Testoptionen aktivieren. Das Bild gibt Auskunft darüber, was wir alles eingestellt hatten. Den »Direct Draw Treiber« stellen Sie je nach verwendeter Karte ein. Bei der Monster 3D muß hier zum Beispiel »3Dfx DirectX II Driver« stehen, während die Apocalypse-Karte weiterhin den »Primary Display Driver« benutzt. »Direct3D Treiber« stellen Sie auf »Direct3D HAL« und »Grafikmodus« auf »Vollbild« sowie »640 mal 480 mal 16«. Das »Shading Modell« muß auf »Gouraud« und der »Füllmodus« auf »Solid« stehen. Bei den »Optionen« aktivieren Sie schließlich bis auf »Musik« alles.



Für den Test der beiden Karten haben wir natürlich unseren PCP3DBench verwendet.

dest unter Windows 95 schwer haben. Allerdings machen NEC, Hersteller des PowerVR-Chips, und Video Logic im Moment eine Menge Wirbel um das Produkt. NEC macht sogar 25 Millionen Dollar locker, damit Spieleentwickler ihre Produkte für den Grafikbaustein anpassen. Die ersten Hersteller, die sich zum PowerVR-Chip bekennen, sind Psygnosis und Kalisto. Für Nachschub an PowerVR-Spielen scheint also gesorgt zu sein. Über Qualität wie auch Quantität der Spiele können wir allerdings im Moment noch wenig sagen. Wir hatten in der Redaktion jedenfalls neben den mitgelieferten Spielen noch Vorabversionen von »Dark Rift« und »Biohazard« zur Verfügung. Der erste Eindruck: vernünftige Grafikleistung, interessante Spiele.

Die Monster 3D ist dagegen leistungsmäßig tatsächlich ein wahres Monster. Ähnlich wie die Righteous 3D stellt sie für den Heimbereich im Moment alles andere in den Schatten. Wer sich ein Board mit dem Voodoo-Chipsatz zulegen möchte, sollte schlichtweg nach dem Preis des Händlers gehen und sich dann für Monster oder Righteous entscheiden. Beide Karten bieten fast die selbe Leistung. **(hf)**

APOCALYPSE 3D

PLUS
- problemlose Installation

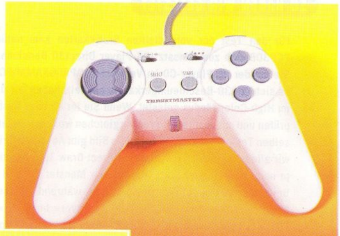
MINUS
- Der aktueller Treiber 3.0.2 unterstützt nicht alle Arten von transparenten Bitmaps
- keine bilineare Filterung von Texturen

MONSTER 3D

PLUS
- problemlose Installation
- schnelle 3D-Karte

SCHUSTER, BLEIB' BEI DEINEN JOYSTICKS

Test: Thrustmaster PhazerPad



Das Rädchen zwischen den Handgriffen dient als Schubregler.

Mit seinem ersten vollprogrammierbaren Joypad will Thrustmaster aus dem Bereich der Simulations-Steuerungen ausbrechen.

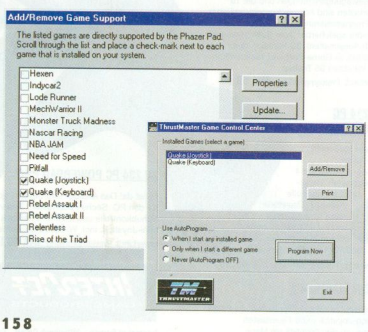
Die Firma Thrustmaster ist vor allem für aufwendige, an Simulationen in allen Einzelheiten anpaßbare Joysticks und Lenkräder bekannt. Nicht zuletzt das dementsprechend relativ kleine Marktsegment führt zu teilweise exorbitanten Verkaufspreisen. Das trifft auch auf das »PhazerPad« zu: Rund 120 Mark kostet die Import-Version, der Preis der von Leisuresoft vertriebenen deutschen Ausgabe stand bei Redaktionsschluß nicht fest.



Die analogen Abzugsknöpfe vorne unten liegen auf einer gemeinsamen Joystick-Achse, die Buttons darübe sind schwer gängig.

Das Eingemachte

Die spätestens seit der Sony PlayStation salonfähige Bumerangform für Joypads wurde auch für das PhazerPad gewählt, wodurch es angenehm in der Hand liegt; das Steuerkreuz und die Standard-Feuerknöpfe sind gut erreichbar. Problematisch wird es allerdings für den Spieler, will er die zusätzlichen Funktionen einsetzen: gelenkige Finger sind vonnöten. Zusätzlich zu den Standardtasten bietet das Joypad nämlich zwei frontale Feuerknöpfe, Start- und Select-Tasten, ein Kontrollrad und zwei analoge Regler. Dazu kommen noch zwei Schiebeschalter für die Programmier- und Dauerfeuer-Funktionen. Angeschlossen wird das ganze über ein gut zwei Meter langes Kabel mit einem zum Durchschleifen der Tastatur gedachten Stecker. Dieser jedoch birgt eine böse Überraschung, auf die nur ein Aufkleber hinweist: Er paßt ausschließlich an PS/2-Tastaturen, etwaige Adapter werden nicht mitgeliefert. Glücklicherweise liegt ein Coupon bei, mit dem Sie die nötigen Teile kostenlos nachbestellen können. Die auf CD befindliche Software entspricht dem Thrustmaster-Standard. Neben spielbaren Demos von »Front Page Baseball«, »Fire Fight«, »FX Fighter« und seiner Turbo-Variante sowie »Dark Forces« (indiziert) liegen für DOS und Windows 95 geeignete Programme bei, die für die Programmierung der Joypad-Funktionen zuständig sind. Die hierbei eingesetzten Skript-Dateien, von denen mehrere Dutzend mitgeliefert werden, sind im altbekannten ASCII-Format gehalten. Die Installation des Joystick-Treibers unter Windows 95 ging problemlos vor sich, das PhazerPad wird einfach als neues Gerät in die Liste aufgenommen. Auch unter DOS tauchten keine Schwierigkeiten auf. Etwas mehr als 3 MByte werden von der für beide Betriebssysteme nötigen Software belegt.



Beim Start von Spielen programmiert das »Game Control Center« die Funktionen des Joypads automatisch.

Game Over

Wo die größte Schwäche des Joypads liegt, wird beim ersten Praxis-Einsatz deutlich: Das aus viel zu weichem Gummi gefertigte Steuerkreuz ist so wabbelig, daß präzise Bewegungen unmöglich werden. Im Test war zwischen »rechts« und »rechts unten« keinerlei fühlbare Unterscheidung vorhanden – nur mit viel Fingerspitzengefühl sind gezielte Richtungsangaben möglich. Damit disqualifiziert sich das Produkt selbst. Fazit: Auch eingeschworene Thrustmaster-Adepten sollten lieber nicht zu diesem Pad greifen oder mindestens probespielen. **(af)**

THRUSTMASTER PHAZERPAD

PLUS
- voll programmierbar
- Schubregler

MINUS
- Steuerkreuz viel zu schwammig
- PS/2-Anschluß, Adapter nicht mitgeliefert
- hoher Preis



KEIN TILT? ZUM AUSFLIPPEN!

Test: Virtual Pinball

Nein, »Virtual Pinball« ist keine Flippersimulation von Sega und gehört deshalb nicht in den Spieleteil. Vielmehr handelt es sich dabei um einen nicht allzu hübschen Hardwarezusatz für Pinball-Spiele.

Ganz so inflationär wie mit Flippersoftware werden Pinball-Wizards mit der dazugehörigen Hardware nicht gerade versorgt. Es gab nur wenige Versuche, den Markt mit Eingabemedien für Flippersimulationen zu beglücken. Aber so richtig toll funktioniert hat bis jetzt noch nichts davon, so daß man dann doch immer wieder auf die gute alte Tastatur zurückgreifen mußte. Um so neugieriger waren wir auf »Virtual Pinball« von Philips. Als das Riesenpaket im Wert von 100 Mark in der Redaktion ankam, sah es fast so aus, als sei ein Viertel Flipperautomat darin verstaut. Beim Auspacken herrschte denn auch großes Staunen über die wuchtigen Ausmaße des Controllers. Mit über einem halben Meter Breite (bei an die 20 Zentimetern Höhe und Tiefe) dominiert dieses Ding aus einer anderen Welt selbst Chefschreibtische. Auffallendstes Merkmal ist der rote Plastikknopf an der Vorderseite des Geräts, mit dem Sie die Zugfeder betätigen, um die Kugeln ins Spiel zu bringen. Eher dezent flach sind die eigentlichen Flipperknöpfe an den Seiten ausgefallen. Eine Vorrichtung zum Festschrauben oder Saugnäpfe für besseren Halt sind leider nicht vorhanden.

Virtual Pinball wird mittels mitgelieferter Kabel zwischen PC und Tastatur geschliffen. Für PCs mit PS/2-Anschluß ist ein Adapter beigelegt. An Software müssen Sie lediglich diejenigen Flippersimulationen installieren, die Sie mit Virtual Pinball spielen möchten. Zum Ausprobieren ist »Absolute Pinball« von 21st Century beigelegt (einen ausführlichen Test dieses Spiels finden Sie in PC Player 10/96). Statt des Original-Handbuches wurde aber nur eine billige Kopie auf 151 einzelnen Blättern spendiert. Wer sich zunächst auf eine Partie mit Absolute Pinball stürzt, hat den Vorteil, daß die Stellung der vier DIP-Schalter, über die Virtual Pinball verfügt, nicht verändert werden muß. Diese Einstellung ist bei anderen Flippern so ziemlich das einzige, auf das Sie unbedingt achten müssen, da sonst unter Umständen gar nichts geht. Informationen zu den diversen Schaltmöglichkeiten stehen im ganz verständlich geschriebenen Handbuch. Wenn sich die Tastenbelegung der Software verändern läßt, können Sie sich die Umstellprozedur für die DIP-Schalter sparen.

Was hat der Kasten auf dem Kasten?

Je nachdem, wie Sie die Hardware auf dem Tisch angeordnet haben, brauchen Sie eventuell ein dickes Kissen unter dem Hintern oder müssen im Stehen spielen, sonst wird die Handhaltung alles andere als ergonomisch. Der Monitor sollte etwas erhöht auf einer anderen Unterlage stehen. Mit laut klapperndem Geräusch schickt man dann die Kugel wie beim echten Flipper mittels Zugfeder auf den Tisch. Wie lang oder stark Sie die Feder betätigen, hat allerdings kaum Einfluß auf den Ball. Interessant wird es beim Versuch, ihn auf seinem Weg über das Tableau zu beeinflussen. Wer glaubt, daß sanftes Rucken am Flippergerät genügt, wird enttäuscht. Mangels Befestigung rutscht bestenfalls die Hardware ein Stück in die entsprechende Richtung. Noch abenteuerlicher fiel unser Tilt-Test aus. Die drei eingebauten Tiltsensoren müssen mit einem Gewicht von 5 kg bearbeitet werden, damit sie ansprechen. Trotz Kampfsporterfahrung habe ich es anfangs höchstens zur Tiltwarnung gebracht, dafür hat der Schreibtisch ordentlich gewackelt. Mit den Flipperknöpfen spielt es sich jedoch sehr angenehm und realitätsnah. (ms)

HARDWARE-FACTS

PLUS

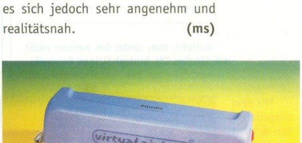
- das Gerät ist schnell aufgestellt
- keine Softwareinstallation nötig
- läuft so ziemlich mit allen Pinball-Spielen, da diverse Tastenbelegungen mittels DIP-Schalter einstellbar sind
- Flipperknöpfe und Feder vermitteln mehr Flippergefühl als die Tastatur

MINUS

- riesig groß
- viel kraftaufwand nötig, um den Kugellauf zu beeinflussen
- keine Vorrichtung zur Befestigung am Tisch
- statt Flipperhandbuch nur Loseblattsammlung in der Tüte



Um die Größenverhältnisse klar zu machen, steht die Tastatur hier ausnahmsweise vor der Pinball-Hardware. Ansonsten verschwindet sie hinter dem Controller.



Die Flippersimulation Absolute Pinball, ein mehrsprachiges Handbuch und ein Adapterkabel gehören zum Lieferumfang von Virtual Pinball.

BIZARRE Anwendungen

WER WILL MICH?

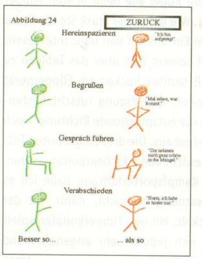
Was ist eine bizarre Anwendung? Für gewöhnlich etwas, für das ein normaler Mensch keinen Pfennig zahlen würde. Trifft das auch auf die CD-ROM »Bewerbung für Einsteiger und Aufsteiger« zu? Darauf können Sie wetten!

Software

Eines Tages kommt für jeden von uns der Moment, an dem die Bewerbung für den ersten Job ansteht. Auch im Berufsleben ist gelegentlich eine Neuorientierung fällig, sei es, um sich beruflich weiterzuentwickeln, weil das Betriebsklima nicht mehr stimmt oder weil einfach ein Umzug ansteht. Das Erscheinen einer CD zu diesem Themengebiet war eigentlich nur noch eine Frage der Zeit. »Bewerbung für Einsteiger und Aufsteiger« basiert auf dem gleichnamigen Buch von Ingo Griese und belegt gerade mal 3 MByte Platz auf der Datenscheibe. Seltsam – sollten keinerlei Videos, Animationen oder weiterführende Fakten mitgeliefert werden? So ist es. Im Acrobat-Dateiformat wartet lediglich das 79-seitige Buch mit einigen Abbildungen auf mutige Leser. Unser Textchef Charlie hätte bei der Menge an Komma- und Rechtschreibfehlern nie wieder Langeweile, wenn wir ihm gerade mal keine Artikel liefern. Erschrecken Sie bitte nicht – alle Zitate wurden unverändert übernommen.

Die Tips von Herrn Griese reichen von richtigen Strategien bei der Auswahl potentieller Firmen bis hin zum Bewerbungsbrief und -gespräch. Dabei wird mit Zen-Sprüchen nicht gegeizt: »Mehr leisten, mehr erreichen« oder »Jedes Tun, jedes Arbeiten, hat einen Anfang, aber auch ein Ziel.« Tiefenpsychologisch wird es dann etwas später: »Unsere Gesellschaft vermittelt allen Gefühlseindrücke, die uns die Einordnung in eine Massengesellschaft aufbürdet und den Beeinflußbaren eine Scheinwelt gibt. Insbesondere die Medienvielfalt hilft und sucht gerade nach Schlagzeilen und unterstützt Auffälligkeiten, die positiv und negativ sein können.« Unfreiwillig komisch liest sich das 12. Kapitel – Das persönliche Erscheinungsbild. Da heißt es: »Insbesondere die älteren Semester neigen sehr gerne dazu, oft aus Bequemlichkeit, sich gehen zu lassen. Machen Sie es sich zur persönlichen Note: Die richtige Gesunderhaltung des Körpers und damit der Beitrag zur erfolgreichen Körperpflege, hilft Ihnen. Beispiele: Ganzabwaschungen – mindestens wöchentlich ein warmes Vollbad. Fingernägel – geschnitten und sauber mit weniger Länge; Haare – sauber und geschnitten – keine Duft-, Windstoßfrisur. Zähne – dienen der gesunden Ernährung – gut gekaut ist halb verdaut, sagt nicht nur der Volksmund, sondern, es ist so. Ernährung – ausreichend, regelmäßig, vielseitig, schafft, ohne Hasten und Jagen zu müssen, Harmonie und Genuß.«

Ach weh, was hätte man aus dem Thema nicht alles machen können: Videos mit den typischen Situationen eines Vorstellungsgesprächs, Fragebögen zur Entwicklung des eigenen Berufswunsches – alles Fehlanzeige. »Überwiegend eigene Konzeptionen mit der ständigen Weiterentwicklung dieser sowie auch der eigenen Anpassung von Lehr- und Lernmethoden vermitteln den Teilnehmern den teilnehmerorientierten Unterricht mit Kreativität und Begeisterungsfähigkeit, so daß es seine Teilnehmerabsolventen überraschenderweise immer zu danken hatten«, heißt es zu Beginn über den Autor. Das überrascht wirklich. (ra)

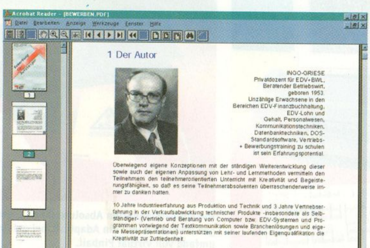


Diese Abbildung zeigt, wie Sie sich beim Bewerbungsgespräch besser nicht verhalten sollten.

19.3 Die Beurteilung in Arbeitszeugnissen

Formulierung Leistungsbeurteilung	Beurteilung
stets sehr zufrieden vollsten Zufriedenheit vollsten Anerkennung in jeder Hinsicht + allerbester Weise	sehr gute Leistungen
stets zufrieden volle Anerkennung stets vollen Zufriedenheit in jeder Hinsicht + bester Weise	gute Leistungen
voll zufrieden jederzeit zufrieden in jeder Hinsicht vollen Zufriedenheit	befriedigende Leistungen
zufrieden Zufriedenheit zufriedenstellend	ausreichende Leistungen
Erwartungen entsprochen im großen und ganzen Zufriedenheit	mangelnde Leistungen
stets bemüht... bemühte sich...zur Zufriedenheit mit Fleiß + stets bestrebt/willens...	unzureichende Leistungen

Beliebt, aber leider bei weitem nicht vollständig: Die hinterhältigen Formulierungstricks aus den Arbeitszeugnissen.



Mit dem mitgelieferten Acrobat Reader arbeiten Sie sich durch Bild und Text – multimedialer wird es leider nicht mehr.

BEWERBUNG FÜR EINSTEIGER UND AUFSTEIGER

HERSTELLER:
NBG Verlag

PREIS:
ca. 40 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
Mac; 486er, Windows 3.1 & 95, SVGA (640 x 480), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Minimal; allenfalls der Acrobat Reader, den Sie in sieben spannenden Sprachen installieren dürfen.

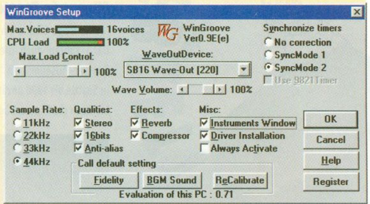
ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Welcher Originalitätsfaktor? Ein Buch auf CD-ROM ist so notwendig wie eine solarbetriebene Taschenlampe.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Ihre Bewerbungsunterlagen enthalten eine Fülle von Rechtschreibfehlern.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Himmel hilf! Kaufen Sie sich für die 40 Mark lieber ein vernünftiges Buch.

MIDI-IMITATOR

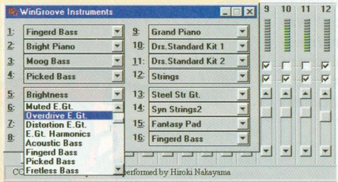
Aus dem fernen Japan kommt ein Programm, das dank MPU-Emulation auch einfacheren Soundkarten zu Wavetable-Klang verhilft.



Maximale Klangqualität zehrt natürlich an den Leistungsreserven Ihres Computers – wohl dem, der einen schnellen Pentium hat.

Wer auf seinem heimischen Rechner klangschöne MIDI-Stücke hören möchte, kam bis vor kurzem nicht um den Kauf einer Wavetable-Soundkarte (ab circa 200 Mark) herum. In PC Player 1/97 haben wir den »Roland Virtual Sound Canvas VSC-55« getestet, ein Programm, das auch Besitzer älterer Karten in die Lage versetzt, unter Windows 95 qualitativ hochwertige MIDI-Sounds zu hören. Diesmal wollen wir den vielversprechenden Konkurrenten »WinGroove« (läuft unter Windows 3.11 und Windows 95) unter die Lupe nehmen.

Im Gegensatz zum 175 Mark teuren Sound Canvas werden bei WinGroove zwar keine Musikprogramme mitgeliefert, dafür kostet es als Vollversion aber nur 20 Dollar (umgerechnet knapp 35 Mark). Der 29jährige Japaner Hiroki Nakayama bietet sein Werk nämlich als Shareware-Version im Internet an. Ebenso wie Rolands Klanghilfe arbeitet WinGroove nach einem einfachen Prinzip: Jedes MIDI-Kommando wird auf seinem Weg zur Soundkarte abgefangen und umgewandelt. Anstelle trötiger FM-Geräusche, die noch aus alten Adlib- und Soundblastertagen stammen, hört der glückliche Anwender glasklare Samples. Diese sind in einer circa 1 MByte großen Datei untergebracht. Im Prinzip wird hier also lediglich auf Kosten der Rechenleistung eine Wavetable-Karte emuliert.



Praktisch: Gefällt Ihnen die Instrumentierung eines Liedes nicht, können Sie auch ohne Musikprogramm eingreifen.

Abgesehen vom niedrigeren Preis unterscheidet sich WinGroove auch in der Anzahl der Einstellungsmöglichkeiten von Sound Canvas. So lassen sich die Lautstärkeregler für jeden der 16 MIDI-Kanäle einzeln manipulieren. Das ist mehr als nur eine Spielerei, da in Sachen Lautstärke kein Synthesizer dem anderen gleicht. Auch das Tempo und die Tonhöhe lassen sich den eigenen Vorlieben anpassen. Dringt man über das Setup weiter in die Tiefen der Software vor, offenbaren sich noch andere Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Gefällt Ihnen zum Beispiel die Instrumentierung eines Liedes nicht? Kein Problem – per Mausklick können Sie die virtuelle Band komplett umbesetzen. Vier einstellbare Sample-Raten von 11 kHz bis 44 kHz ermöglichen zudem die Anpassung an die hauseigene Rechenpower. Rolands VSC-55 mußte hier schon bei 22 kHz die Flügel strecken. Zur Ehrenrettung sei aber gesagt, daß die Instrumente von Rolands MIDI-Player im direkten Vergleich eine Note besser klingen. Außerdem kann der Sound Canvas theoretisch bis zu 128 Stimmen gleichzeitig abspielen, während WinGroove bereits bei 32 Stimmen an seine Grenzen stößt. Um die Prozessorbelastung zu reduzieren, lassen sich Stereo, 16-Bit-Sound, Anti-Aliasing (sorgt für weichere Klänge), Reverb (Hall) und Kompressor (verhindert Knackser) ausschalten. In der Praxis ergaben sich auf einem Pentium/100 mit einem typischen Musikstück schließlich folgende Werte: Mit 22kHz und allen Effekten lag die Prozessorauslastung bei durchschnittlich 70 Prozent, ohne Extras etwa bei 30 Prozent. Wieviel Rechenleistung Sie dem Programm zugestehen wollen, regeln Sie stufenlos von einem bis zu 100 Prozent, die bei entsprechender Einstellung schnell erreicht sind.

Beim Abspielen von MIDI-Stücken leistet das Programm zweifellos gute Dienste. Problematisch wird es (wie beim Roland-Kollegen) aber bei Spielen: Hier ist es meistens die Grafik, die den Prozessor für sich beansprucht – für rechenaufwendige MIDI-Emulation bleibt da keine Zeit mehr. Lediglich bei Adventures, die auf einen rasanten Spielablauf verzichten, macht der Einsatz von WinGroove Sinn. Auch Aufnahmen mit einem MIDI-Keyboard werden schnell zur Tortur – sämtliche Töne erklingen mit circa einer Sekunde Verzögerung. Etwas versöhnlicher stimmt da eine Funktion, die wir bei Rolands Soundemulator vermißt hatten: Möchte man seinem Lieblingsstück auch ohne WinGroove lauschen oder nachbearbeiten, generiert WinGroove einfach eine WAV-Datei daraus. So können auch Besitzer eines leistungsschwachen Rechners in den Genuß der maximalen Soundqualität kommen – eine aufgeräumte Festplatte vorausgesetzt, denn eine Minute Musik in CD-Qualität (16-Bit-Stereo, 44 kHz) schluckt bereits über 10 MByte Speicherkapazität. **(mk)**

ZUM ANTESTEN

Unter der Adresse »http://www.cc.rim.or.jp/~hiroki/english« und auf unserer CD-ROM können Sie sich das Programm anschauen. Nichtregistrierte Benutzer dürfen maximal 30 Sekunden lange MIDI-Stücke in WAV-Dateien konvertieren, alle anderen Funktionen stehen Ihnen ohne Einschränkung zu Verfügung.

DAS SURFBRETT

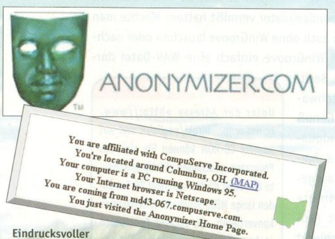


Formatiert der »Good Times«-Virus wirklich Ihre Festplatte? Was macht eine Raumstation im Internet? Und was können Sie dagegen tun, daß jede angesteuerte Webseite einfach so Informationen über Sie speichert?

Wer bin ich?

Wenn Sie frohgemut durch das Internet surfen, denken Sie vielleicht nicht daran, daß jeder Anbieter Ihre Wege verfolgt oder etwas über Sie in Erfahrung bringen kann. Ihr Browser verrät jedem angesprungenen Server eine ganze Menge, zum Beispiel, wo Ihr Internet-Provider seinen Sitz hat, mit welcher Software Sie durchs Web brausen oder welches Betriebssystem auf Ihrem Rechner läuft. Andere Sites lagern gar eine sogenannte Cookie-Datei auf Ihrer Festplatte ab, die über Ihre Lesegewohnheiten der betreffenden Seiten Auskunft gibt. Diesen Praktiken schiebt der »Anonymizer« einen Riegel vor. Über den kostenlosen Dienst können Sie wie bisher alle gewünschten Web-, FTP- oder Gopher-Daten lesen, allerdings ohne daß sich Rückschlüsse auf Ihre wahre Herkunft ziehen ließen.

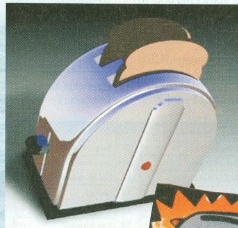
http://www.anonymizer.com



Eindrucksvoller Test: Der Anonymizer weiß erstaunlich viel, ohne daß Sie es ihm gesagt haben.

Fliegende Toaster?

Nichts ist zu bizarr, um im Internet zu erscheinen. Dazu zählen auch die Seiten der Stiftung des Toaster-Museums. In dieser Ausstellung waren in Seattle bis 1990 unzählige Toaster zu bewundern, bis dann die Mietverträge abliefen und das Museum





Nicht nur handfeste Brotröster, sondern auch Bilder und alte Anzeigen werden im Toaster-Museum gesammelt.

schließen mußte. Seither wurde kräftig weitergesammelt, und um die oft geradezu antik anmutenden Stücke wieder einer Öffentlichkeit präsentieren zu können, bitten die Mitbegründer Eric und Kelly Norcross um eine kleine Spende. Vorab werden im WWW schon einmal ein paar besonders skurrile Exponate vorgestellt.

http://www.spiritone.com/~ericn/

Schluß mit dem Stuß!

Alle paar Wochen fluten massenweise E-Mails mit obskuren Virenwarnungen quer durchs Internet. Besonders beliebt: der sogenannte »Good Times«-Virus. Dieser soll per elektronischer Post weitergegeben werden und beim Lesen die schlimmsten Folgen für den heimischen PC mit sich bringen. Der Witz an der Sache: Der Virus ist eine moderne Großstadtlegende. Wenn man so will, sind die E-Mails die eigentlichen Viren, die seit drei Jahren durch die Netze geistern. Über dieses und andere Märchen informiert das US-Energieministerium, das regelmäßige Updates zu echten und falschen Warnungen herausbringt.

http://ciac.llnl.gov/ciac/bulletins/h-05.shtml

In eigener Sache

Sie haben es sicher schon gemerkt – unsere Internetseiten (www.pcplayer.de) werden zur Zeit nur sporadisch aktualisiert. Das liegt daran, daß wir im Moment keinen Webmaster haben, der für die Aufbereitung von Artikeln und News verantwortlich ist. Wir sind jedoch aktiv dabei, dafür eine Lösung zu finden und werden in der Zwischenzeit immer noch wichtige Dinge wie neueste Versionen unserer Benchmarks dort zur Verfügung stellen. Briefe an die Redaktion erreichen uns nach wie vor unter: **leser@pcplayer.mhs.compuserve.com.** Wir danken für Ihr Verständnis.

Standardorbit, Mr. Sulu

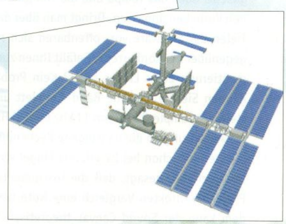
In 37 Wochen ist es soweit – dann beginnen nach optimistischen Schätzungen der NASA die Arbeiten und Transporte zur Errichtung der ersten internationalen Raumstation im Erdorbit. Auch wenn nach neuesten Erkenntnissen Rußland und die ehemaligen Sowjetstaaten leichte Finanzierungsschwierigkeiten haben, sind auf den Seiten schon Bilder der einzelnen Komponenten und ausführliche »Montagepläne« zu finden. Dazu gibt es detaillierte Übersichten der Forschungsschwerpunkte und wöchentliche Updates über den Stand der Dinge. Richtig in die Tiefe führen Links zur NASA, die vom Shuttle bis zur russischen Mir-Station alles abdecken, was der Erde um den Kopf schwirrt.

http://issa-www.jsc.nasa.gov/

(ra)

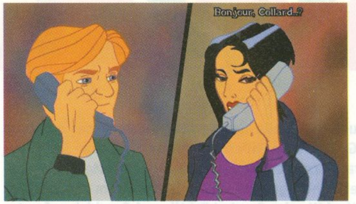
NASA INTERNATIONAL SPACE STATION





Bis die Raumstation von einem einfachen Modul zu einem komplexen Gebilde ausgebaut sein wird, dürften noch Jahre ins Land ziehen.

BUG CRUISER



Wenn sich »Baphomets Fluch« scheinbar aufhängt, drücken Sie einfach mal die Taste »R«.

Schönes Gefühl: Sie haben gerade viel Geld für das neueste Spiel ausgegeben und werden dann von einer Flut an Fehlern überrollt. Kommt Ihnen bekannt vor? Dann sind Sie in der Rubrik Bug Report genau richtig.

Mit dem aktuellen Patch 1.02 für »Privateer 2: The Darkening« betreibt Electronic Arts Produktpflege. Die Video-Abspielfunktionen sind optimiert worden, so daß sie jetzt auch mit langsameren Grafikkarten zurechtkommen und es keine Abstürze mehr geben soll. Joysticks mit mehreren Tasten berücksichtigt der Patch ebenfalls. Zur Auswahl stehen der »Thrustmaster«, der »Flightstick Pro« sowie programmierbare Joysticks verschiedener Hersteller.

Sehr nett ist der Unverwundbarkeitsmodus: Drücken Sie dazu einfach während des Flugs die Tastenkombination »Alt« und »O« – schon ist das Leben leichter. Ein CD-Wechsel wird nun endlich automatisch erkannt, so daß kein Tastendruck nach dem Einlegen einer CD mehr notwendig ist.

BATTLECRUISER 3000AD

Der Programmierer von »Battlecruiser 3000AD« hat übers Internet eine Presseerklärung veröffentlicht, in der er Gametek vorwirft, die GB-Version (englische Version) des Spiels absichtlich verfrüht ausgeliefert zu haben. Im folgenden Text lesen Sie einen übersetzten Auszug aus seiner Erklärung.

»Käufer der GB-Version, ich fordere Sie auf, das Spiel schnellstens an Ihren Händler zurückzugeben, mit der einfachen Erklärung, daß Gametek eine britische Handelsvorschrift gebrochen hat, indem BC3K v1.01 C4 als ein kommerziell lebensfähiges Produkt ausgeliefert wurde, obwohl es das nicht ist. Dies behaupte ich als der alleinige Eigentümer sowie Designer und Hauptprogrammierer des Spiels.«



»BK3K wird nicht vor Version 1.1 fertig sein, die im Sommer 1997 veröffentlicht wird. Alle registrierten US-Käufer werden dank eines mit Take2 ausgehandelten Abkommens eine neue CD, ein neues Handbuch und eine neue Navigationskarte erhalten.«

»Bis letzte Woche habe ich hart daran gearbeitet, die GB-Version zu einem größeren Erfolg als die amerikanische zu machen. Statt dessen hat Gametek, ohne mich zu informieren, im Alleingang und illegal die Testversion (v1.01 C4) veröffentlicht, ohne meine Erlaubnis. Außerdem haben sie ein 80-seitiges Handbuch fabriziert, das ich nicht gesehen habe und das in allen Belangen mit Version v1.1 veraltet sein wird.

Ich fordere alle GB-Besitzer auf, bitte das Produkt zurückzugeben. Wenn Sie BC3K unbedingt haben müssen, schlage ich vor, daß Sie sich die US-Version bestellen und die US-Patches benutzen. Ich habe mir viel zu viele Vorwürfe für die mißglückte US-Version anhören müssen, und ich habe hart gearbeitet, um aus diesem Alptraum noch das beste zu machen. Bis auf weiteres wird kein einziger der US-Patches mit der GB-Version von BC3K funktionieren.«

Ausgeflucht

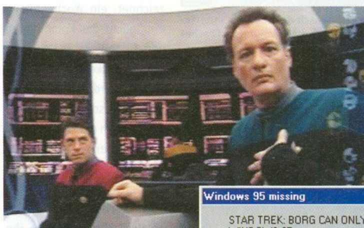
Gelegentlich passiert bei »Baphomets Fluch« folgendes: Die Musik stoppt, und das Spiel hält an. Es scheint abgestürzt zu ein, allerdings nur beinahe, denn der Mauszeiger läßt sich weiter bewegen. Drücken Sie dann einfach die Taste »R«, und in den meisten Fällen geht es weiter. Wenn das nichts hilft, sollten Sie die CD aus dem Laufwerk nehmen, sie reinigen, wieder in das Laufwerk einlegen und nun die Taste »R« drücken. Das Spiel erkennt nämlich schlichtweg einen Lesefehler, wobei die Standardmeldung »(I)gnore, (R)etry, (A)bort« dank Super-VGA-Grafik nicht sichtbar ist.

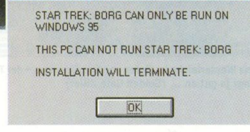
Star Trek: Borg

Schöne neue Betriebssystem-Welt. Seitdem Microsoft die »B«-Version von Windows 95 ausliefert (allerdings ausschließlich bei fertig konfektionierten PCs und nicht als Update), spinnt »Star Trek: Borg«. Bei der Installation weist das Spiel darauf hin, daß es sich bei dem Betriebssystem nicht um Windows 95 handelt. Der Installationsvorgang bricht daraufhin ab. Gepeinigten Trekkern mit B-Windows bleibt also nichts anderes übrig, als auf das Spiel zu verzichten oder sich eine ältere Version von Microsofts Windows 95 zu kaufen.

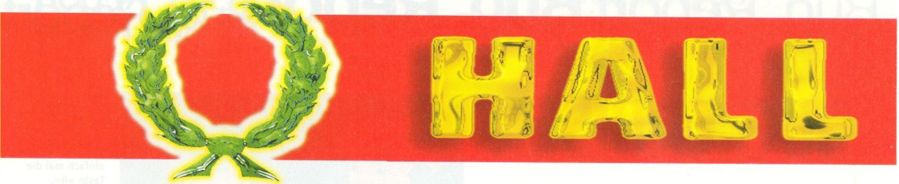
AUF DER CD-ROM

... dieser Ausgabe finden Sie im Verzeichnis »\PATCHES« das in diesem Beitrag besprochene Update zu »Privateer 2: The Darkening«. Außerdem warten dort Patches zu »Diablo«, »Magic the Gathering«, »Master of Orion 2«, »Silent Hunter« und »Steel Phanters 2«.





Hat da einer zu viel assimiliert? Unter der (nicht frei erhältlichen) B-Version von Windows 95 läßt sich Star Trek: Borg nicht installieren.



Quer durch alle Genres geht es in dieser Ausgabe: »Golden Gate Killer« ist etwas für Krimi- und San-Francisco-Freunde, »Shanghai – Große Momente« fordert Ihre grauen Zellen, und beim Actionspiel »MechWarrior 2« sind Taktik und Geschick gefragt.

Frohes Eiersuchen – Bomico hat zum Osterfest einige neue Titel in ihr »Soft Price«-Körbchen gelegt. Neben dem schon etwas älteren, aber deshalb nicht schlechteren »MechWarrior 2« haben wir uns die Steinchengrübelei »Shanghai – Große Momente« und den erst gut sechs Monate alten »Golden Gate Killer« ausgewählt. Alle Spiele kosten zwischen 30 und 40 Mark.

Golden Gate Killer

Wenn es nach den zahlreichen Krimis ginge, die in San Francisco gedreht werden, dürfte kein Urlauber dort seines Lebens noch sicher sein. Auch in Computerspielen ging es schon häufig in die Stadt an der Bucht. »Golden Gate Killer« ist der bislang letzte Abstecher nach Nordkalifornien – als Detective des San Francisco Police Departments werden Sie eines Morgens zum Hafen gerufen, wo eine Wasserleiche schon auf Sie wartet. Jetzt heißt es, alle Spuren aufzunehmen und das Polizeilabor zur Analyse etwaiger Beweisstücke heranzuziehen. Dann geht der Fall erst richtig los: Sie spüren aus der Verkehrsdatenbank den Namen des Toten auf und besuchen seine Freunde, Verwandten und Arbeitskollegen, um herauszufinden, wer als Mörder in Frage kommt.



Auf der Suche nach dem Mörder interviewen Sie die Arbeitskollegin von Charlies Sohn. (Golden Gate Killer)

In einem Notizbuch werden automatisch die wichtigsten Details der Gespräche aufgezeichnet, ein Wochenplaner ermöglicht das Kombinieren von Fakten, Interviews und Beweisstücken. Die Ermittlungen werden nicht einfacher, da anscheinend mehrere Personen ein Motiv gehabt hätten, den toten Charlie Rice in die kalten Gewässer zu befördern. Haben Sie einen bestimmten Halunken im Verdacht, laden Sie ihn zum Verhör ins Präsidium ein. Allerdings sollten Sie dann auch genug Beweise in der Hand haben, um ihn zu einer kompromittierenden Äußerung zu bewegen und schließlich den Fall dem Staatsanwalt vorzulegen.



Eine Wasserleiche im Hafen von San Francisco – der Tag fängt ja gut an ... (Golden Gate Killer)

GOLDEN GATE KILLER

- ▶ **Hersteller:** Bomico
- ▶ **Hardware:** ①②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Deutsch
- ▶ **Getestet in:** PC Player 10/96

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Der Chef sitzt Ihnen im Nacken, das Labor kommt mit den Fingerabdrücken einfach nicht weiter, und obendrein möchte Sie der Staatsanwalt dringend sprechen – als Polizist in San Francisco haben Sie nicht viel Zeit, die malerische Landschaft zu bewundern. Der interaktive Krimi, der einem echten Kriminalfall nachempfunden wurde, ist äußerst stilvoll umgesetzt worden. Die schrägen Typen, die in der deutschen Fassung gute Synchronsprecher verpaßt bekommen haben, sorgen für anhaltende Motivation. Zwar ist Golden Gate Killer kein reinrassiges Adventure, aber realistischer und atmosphärisch dichter geht es in kaum einem anderen Detektivspiel zu.

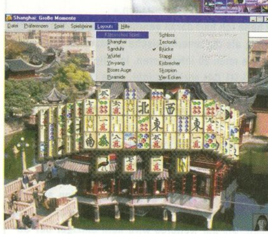
Shanghai – große Momente

Seit mehr als zehn Jahren schaffen es die Marketingstrategen von Activision, den Kunden weiszumachen, daß »Shanghai« eine Abwandlung des chinesischen »Mah-Jongg« sei. Dieses Spiel hätten Tagelöhner in der chinesischen Hafenstadt gespielt, während sie auf eine Anwerbung gewartet hätten. Die Wahrheit sieht einen Tick anders aus.

Zwar gibt es Mah-Jongg wirklich, doch das Spiel ist ursprünglich für vier Personen entworfen worden, die aus einem Viereck mit



Die neun unterschiedlichen Steinchensätze lösen sich auf Wunsch mit einer Animation auf. (Shanghai – Große Momente)



Das klassische Shanghai gibt es in diversen Steinanordnungen. (Shanghai – Große Momente)

OF FAME

152 Steinen möglichst viele Serien und Kombinationen ähnlicher Motive zusammenstellen müssen.

SHANGHAI – GROSSE MOMENTE

- ▶ **Hersteller:** Bomico
- ▶ **Hardware:** ①②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Deutsch
- ▶ **Getestet in:** PC Player 9/95

Im Computer-Shanghai ging es ursprünglich darum, einen Stapel aus 144 Steinen, davon jeweils vier mit dem gleichen Muster, restlos abzuräumen. Dazu wird immer ein Paar von den Rändern des Stapels abgebaut. Vorausschauendes Planen ist angesagt, sonst kann es passieren, daß der Abbau der kleinen Ziegel vorzeitig beendet ist, weil die Steine sich gegenseitig blockieren. Activisions Oldie aus den 80ern kommt in dieser Version in vier verschiedenen Spielarten: Neben dem regulären Shanghai sind das eine Actionvariante für Schnelldenker, bei der ständig neue Klötzchen erscheinen, und eine »Die große Mauer« genannte Version, bei der die Ziegel durch entstandene Lücken an den unteren Bildschirmrand rutschen. In »Peking« werden gar ganze Reihen hin- und hergeschoben, um die Täfelchen zu kombinieren. Tips und Regeln gibt es übrigens von Rosalind Chao alias Keiko O'Brien vom Raumschiff Enterprise, deren deutsche Stimme leider nicht die aus der Serie ist.

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Den Suchtfaktor von Shanghai erklären zu wollen, hieße Enten nach Peking zu tragen. Deswegen bin ich versucht, mich kurz zu fassen und zu sagen: Kaufen Sie sich Shanghai – Große Momente noch heute. Für alle, denen das etwas zu plakativ ist: So schön wie in dieser Fassung war das Steinchenabräumen noch nie. Die vier Versionen mit den neun unterschiedlich gestalteten und animierten Klötzchensätzen beanspruchen Hirnschmalz, Maus und Handgelenk bis aufs äußerste. Zwei-Spieler- und Wettbewerbs-Modi räumen mit dem »PCs machen einsam«-Argument auf. Shanghai ist eines der seltenen Spiele, die allen Altersstufen gleichermaßen Spaß machen.

Mechwarrior 2

Vom alten China geht es in die ferne Zukunft der Menschheit. Im Jahr 3049 kämpfen fünf Herrschaftshäuser um die Vormacht in der Galaxis, als plötzlich die Clans auf der Bildfläche erscheinen und ihrerseits die Waffen sprechen lassen. In stählernen Ungetümen, den Mechs, gehen die Krieger in unzähligen Kämpfen aufeinander los. Das vom erfolgreichen Brettspiel »MechWarrior« begründete Spieluniversum hat mittlerweile ein Crossover durch alle Medien geschafft. Neben den »Pen-and-paper«-Spielen und etlichen Romanen gibt es schon seit langem Computerspiele, in denen Sie sich selbst hinter die Kontrollen eines Mechs begeben können.



Auch in der normalen VGA-Auflösung macht MechWarrior 2 ein gutes Bild.



Nachts sind alle Mechs grün – der Kampf der Clans kennt keine Ruhepause. (MechWarrior 2, 640 x 480)

»MechWarrior 2« von Activision läßt Sie für den Clan der Jadefalken oder den der Wölfe Partei ergreifen. Nach einer Einführung in die Steuerung der Mechs kann der wackere Jungkrieger entweder einen alten Hasen zu einem Duell herausfordern oder sich durch eine Reihe aufeinanderfolgender Missionen arbeiten. Zwischendurch gibt es immer wieder Arenakämpfe, die über Ihre Stellung in der Clan-Hierarchie entscheiden. Mit einem starken Rechner dürfen Sie das Spektakel nicht nur in VGA-, sondern auch in 800 mal 600 oder gar einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten genießen. Nach Angaben von Bomico handelt es sich bei der »Soft Price«-Ausgabe um die Pentium-Edition, die als Bonus die »NetMech«-Erweiterung enthält. Damit können Sie an den noch heute außerordentlich beliebten Mehrspielerkämpfen per Modem, Netzwerk oder Internet teilnehmen. (ra)

MECHWARRIOR 2

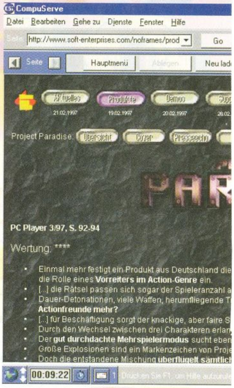
- ▶ **Hersteller:** Bomico
- ▶ **Hardware:** ❶②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Deutsch
- ▶ **Getestet in:** PC Player 9/95

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Selbst gegen den Nachfolger »MechWarrior 2: Mercenaries« macht der eineinhalb Jahre alte Mechwarrior 2 noch immer eine gute Figur. Zwar ist die Präsentation der einzelnen Aufträge in reiner Textform bei weitem nicht mehr zeitgemäß, dafür entschädigt die Vielfalt der Mechs und Waffen. Allerdings sollten Sie schon etwas Geduld mitbringen – bis Sie Ihr Gefährt perfekt kontrollieren, dauert es ein Weilchen. Handbücher und Spiel sind auch hier komplett und gut übersetzt worden. Wenn Sie sich erst einmal zum Khan, dem Clan-Oberhaupt, emporgearbeitet haben, empfehlen wir Ihnen wärmstens ein Duell gegen menschliche Krieger, beispielsweise die aus der MechWarrior-Liga in unserem CompuServe-Forum (GO PCPLAYER) – dann geht der Spaß erst richtig los.

TIPS UND LEVELKARTEN: PROJECT PARADISE

WEGWEISER ZUM PARADIES



Ikarions Science-fiction-shooter hat mit seinem deftigen Schwierigkeitsgrad schon so manchen Spieler zur Verzweiflung gebracht – wir finden, das muß nicht sein und leisten Schützenhilfe.

Wenn sich jemand mit »Project Paradise« auskennt, so ist es der Programmierer selbst: Martin Hoffesommer. Mit seiner Unterstützung gelang uns das folgende, sechs Seiten dicke Tipspaket. Zu jeder der insgesamt zehn Karten liefern wir der Vollständigkeit halber auch gleich das jeweilige Paßwort mit. Ein Wort noch zu den Zahlen in den Missionsübersichten: Sie dienen lediglich der besseren Unterteilung des Weges, haben ansonsten aber keine besondere Bedeutung.

Die drei Charaktere

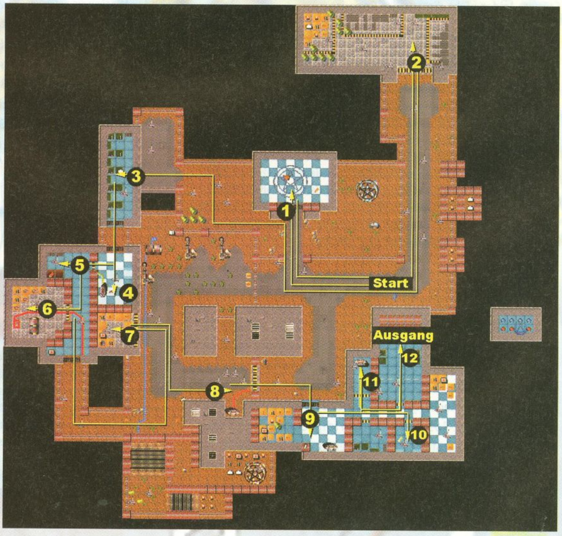
Es ist unmöglich, das Spiel mit den Fähigkeiten einer einzelnen Person zu bestehen. Viele Probleme lösen sich in Luft auf, wenn Sie die unterschiedlichen Begabungen der Figuren kombinieren.

Der Krieger: Solange reine Feuerkraft gefragt ist, ist er die erste Wahl. Befinden sich magisch begabte Gegner in seiner Nähe, wird es aber für ihn brenzlig.

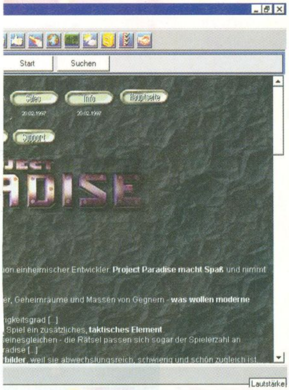
Der Hacker: Ohne Cyberspace-Cowboy kommt man nicht weit. Setzen Sie ihn zum Bedienen der Terminals ein, um verschlossene Türen zu öffnen. Folgen Sie einfach der jeweiligen elektrischen Leitung, die er als einziger Charakter sehen kann. Beim Computerpult angelangt, lassen wir ihn schließlich seine Arbeit tun.

Der Magier: Sobald gegnerische Hexereien bekämpft werden müssen, hat der Magier seinen großen Auftritt. Um die Überlebenschancen bei Konfrontationen mit anderen Zauberern zu steigern, sollten Sie die

Level 1: Freedom Town



Für den ersten Level brauchen Sie natürlich kein Paßwort, logisch. Und keine Panik, es ist noch einer der kleineren Levels.



Auf der Internetseite von Soft Enterprises gibt es noch weiteres Material zudem futuristischen Ballerspiel.

Unsichtbarkeitsmagie (falls vorhanden) einsetzen und die Bersekerdroge einnehmen. Anschließend jagen Sie den Bösen einen Eiszauber über die Gänsehaut und lassen einen Chaoszauber den Rest erledigen. Speziell bei umherteleportierenden Magiern empfiehlt sich diese Methode. Diese kämpfen ihrerseits gegen den armen Spieler.

Eine ganz besondere Rolle nimmt der Schutzgeist ein. Wenn er immer wieder neue Lebensenergie seiner Opfer zugeführt bekommt, erledigt er mit etwas Glück bis zu einem Viertel der Gesamtgegnerzahl.

Allgemeine Tips

Trefferquote: Bleiben Sie in Bewegung, während Sie Ihren Widersachern das Leben schwer machen. Mit etwas Übung weichen Sie stets nach rechts oder links aus und machen gleichzeitig von der Schußwaffe Gebrauch.

Handgranaten: Diese kleinen, handlichen Hilfsmittel eignen sich ideal zur Bekämpfung von Panzern und Robotkanonen. Zum Glück lassen sie sich schnell hintereinander werfen.

Minenlegen: Besonders bei hartnäckigen Gegnern, wie zum Beispiel den Echsendämonen, kann ein gut plazierter Sprengkörper wahre Wunder bewirken.

Umzingelung: Fühlt sich Ihr Charakter bedrängt, muß er deshalb nicht gleich zum Psychologen. Ein paar Granatenwürfe oder alternativ beim Magier der Chaoszauberspruch sorgen schnell wieder für Ordnung.

Teleporter: Ungemein praktisch, aber betreten Sie diese am besten nur mit dem Magier – das vermeidet unliebsame Überraschungen mit eventueller Todesfolge.

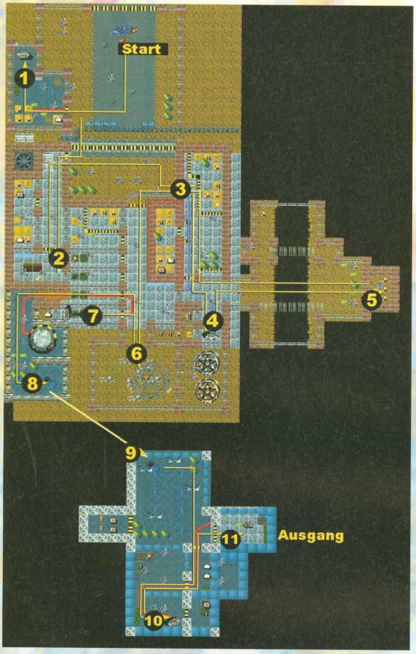
Der Sammeltrieb: Ohne volle Taschen wird das Abenteuer zur Qual. Munition, Power-ups und Medipacks sollten immer gleich aufgehoben werden. Manakugeln und Essenskeulen hingegen können nicht auf Vorrat gesammelt werden. Ist der Anzeigebalken voll, werden neu ergatterte Exemplare nicht mehr berücksichtigt.

Cheats: Aktivieren Sie mit »P« zunächst die Pausenfunktion, und geben Sie anschließend den gewünschten Schummelbefehl ein: »magic« verschafft Ihrem Recken alle Zaubersprüche und »metal« alle Waffen. »Evil« fördert Power-ups zutage.

Multiplayermodus: Die Spieler sollten sich vor dem Spielstart darauf einigen, wer der Anführer ist und den Weg vorgibt – sonst endet die Unternehmung im Chaos. Es empfiehlt sich, Goodies gerecht untereinander aufzuteilen, denn ein schwacher Spieler gefährdet die anderen nur. Fairplay ist also auch hier Grundlage für jeden Erfolg.

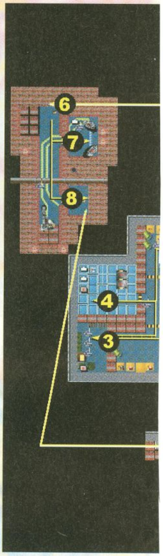
Wo gibt es noch mehr? Aktuelle Informationen rund um Project Paradise und die neuen Spiele von Soft Enterprises gibt es im Internetnet: »http://www.soft-enterprises.com«. Unter anderem wird dort auch ein Zusatzlevel zum Download angeboten. **(mk)**

Level 2: Freedom Town

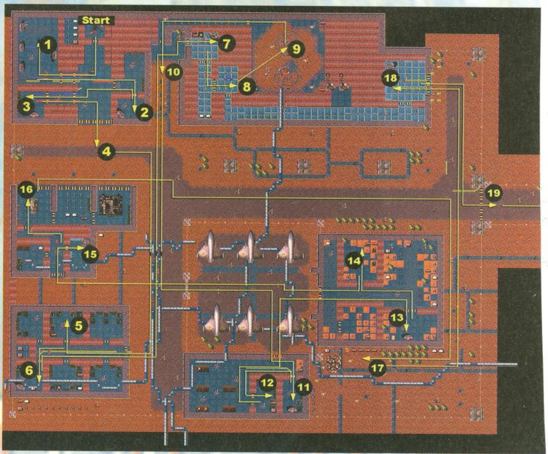


Paßwort: Hellgate.
Der Weg nach unten ist schnell gefunden. Lassen Sie sich nicht von den zahlreichen Gegnern einschüchtern.

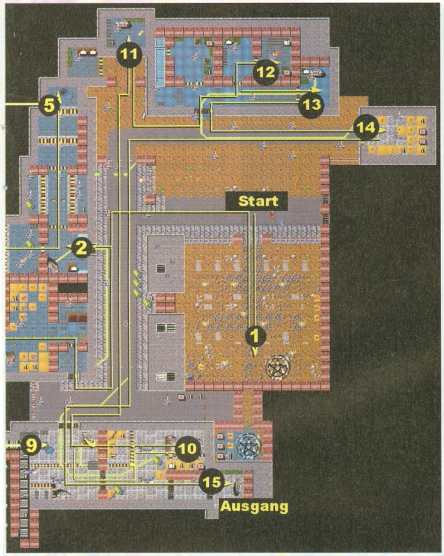
Level 3:



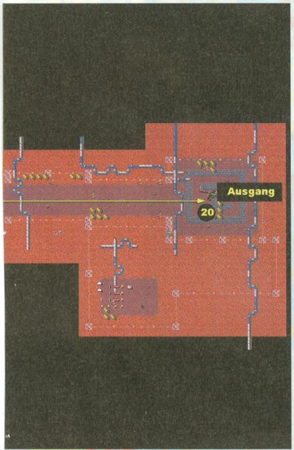
Level 4: Virtual Desert



Freedom Town

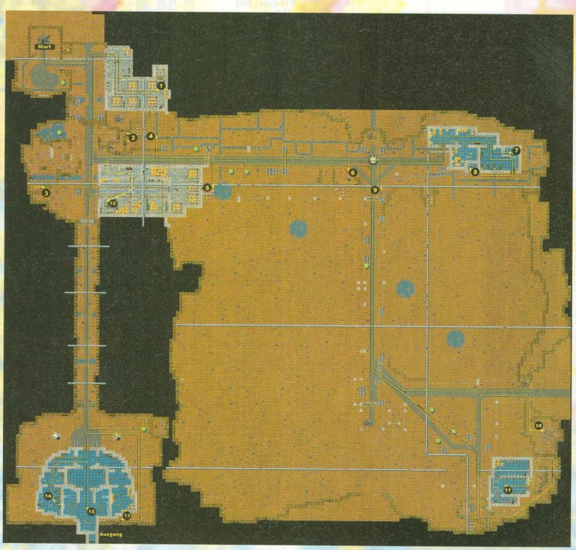


Paßwort: Dream Evil.
Halten Sie durch, bald haben Sie die Stadt hinter sich.



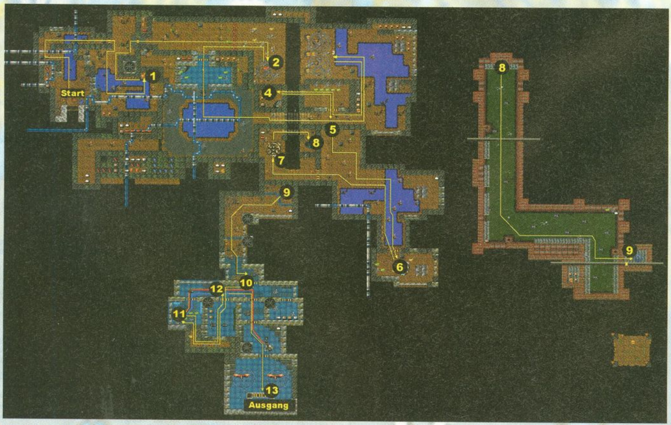
Paßwort: Demon. Ab hier beginnt das Spiel, richtig komplex zu werden.

Level 5: Forgotten World



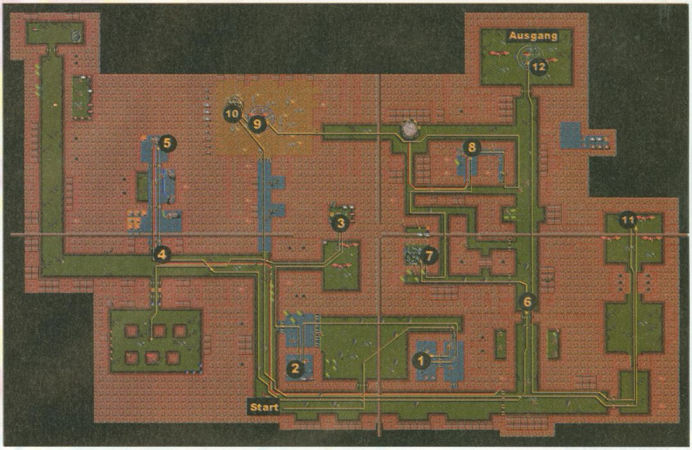
Paßwort: Black Sun. Auf den ersten Blick scheint hier nicht viel los zu sein. Sie werden jedoch schnell eines Besseren belehrt.

Level 6: Dark Rain



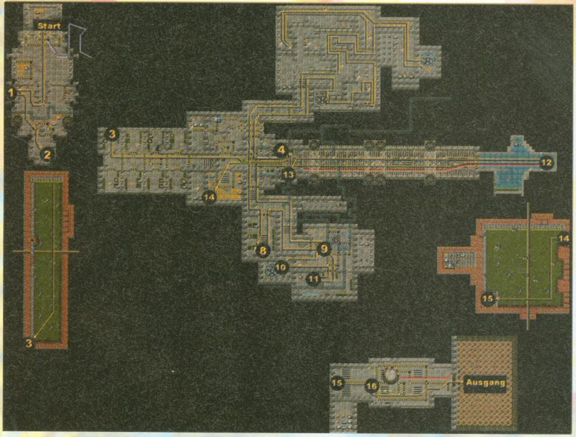
Paßwort: Bogart. Hacker sind hier nur gegen Ende des Levels beschäftigt, ansonsten regiert rohe Gewalt.

Level 7: Cyber Abyss



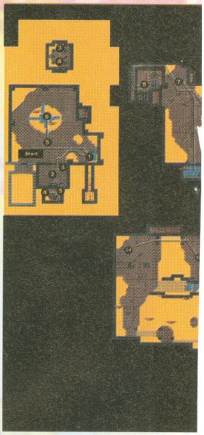
Paßwort: Firespell.
Nach all dem Streß wird es hier wieder etwas ruhiger.

Level 8: Dark Factory

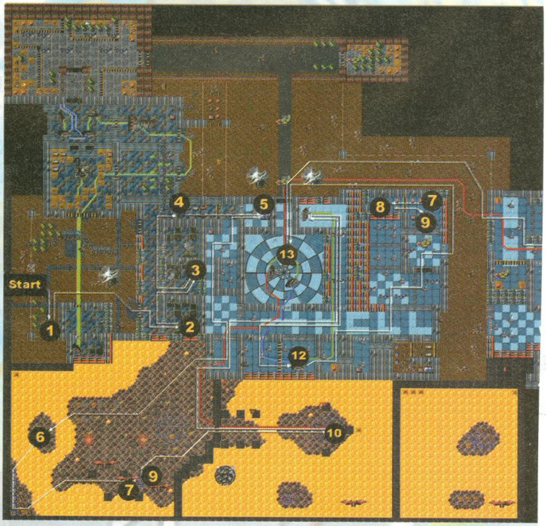


Paßwort: Heavy Metal.
Es darf gewandert werden. Folgen Sie den eingezeichneten Linien, um die Lauferei möglichst schnell hinter sich zu bringen.

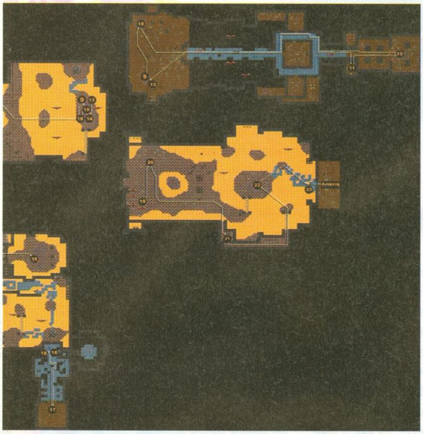
Level 9:



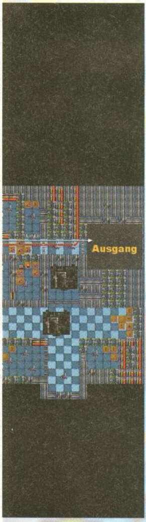
Level 10: Cyberlink



Fire and Fear



Paßwort: Pandemonium. Übersichtlich: Diese Welt ist in viele Einzelbereiche aufgeteilt. Leichter haben Sie es dadurch aber auch nicht.



Paßwort: Cyberspace. Die letzte Mission ist zugleich eine der schwierigsten.



KOMPLETTLÖSUNG: KKND – Teil 1

mutige MUTANTEN

Schlimm genug, daß die Mutanten bei »KKND« wie Anschauungsmaterial für Metzgerlehrlinge aussehen – dann machen ihnen auch noch die Survivor-Jungs aus dem Untergrund das Leben schwer. Wie Sie sich gegen die Schönlinge zur Wehr setzen, verrät der erste Teil unserer Lösung.

»KKND« ist nicht gerade mit einer überwältigenden KI gesegnet. Dafür sorgen jedoch seine schier unendlichen Truppenmassen für Verzweiflung. Unsere Tips beginnen daher mit allgemeinen Hinweisen, die für beide Seiten gelten. Anschließend führen wir Sie durch die Missionen der Mutanten.

Allgemeine Tips

Ölversorgung: Auch wenn die Lage noch so brenzlig ist – bauen Sie möglichst früh Raffinerien und Bohrtürme. Bereits vorhandene Tanker bekommen günstiger gelegene Raffinerien zugewiesen, denn häufig steuern sie automatisch die weiter entfernten an. Ist eine Quelle kurz vor dem Austrocknen, melden sich die Tanker zu Wort; beordern Sie die Versorger dann zu einem anderen Ölfördergebiet.

Erfahrung: Ihre Truppen gewinnen im Kampf gegen bewaffnete Einheiten, Türme und Tanker an Erfahrung. Nutzen Sie diesen Umstand aus, indem Ihre Soldaten mit schwächeren Opfern trainieren, bevor sie in größere Schlachten ziehen. Beliebte Ziele zum gefahrlosen Erfahrungsammeln sind Tanker und im Aufbau befindliche Türme der Gegenseite. Auch wenn es lästig ist: Reparieren Sie jede angeschlagene Veteraneneinheit möglichst schnell. In Nähe der Verteidigungslinien errichtete Menagerien (Reparaturanlagen) beschleunigen das Zusammenflicken. Nutzen Sie außerdem die Upgrade-Möglichkeiten, um Zeit und Öl zu sparen. Trainierte Infanteristen heilen sich langsam selber und sollten währenddessen aus dem Feuer gehalten werden. Lassen Sie erfahrene Kämpfer in den hinteren Linien, damit die Grünschnäbel weiter vorne dazulernen können. Ein kleiner Trick läßt Ihre Truppen auch zu Hause üben: Errichten Sie einen Turm, den die eigenen Kämpen beharken. Ist er kurz vor der Fertigstellung, stellen Sie das Feuer ein und reparieren ihn.

Truppentypen: Auch wenn die teuersten Einheiten die stärksten sind – achten Sie auf eine gute Mischung von Nah- und Fernkämpfern. Truppen, die auch in Bewegung feuern können, sind zu bevorzugen (beispielsweise Mammuts oder Raketenwerfer). Schnelle Fahrzeuge, die Infanteristen einfach überrollen, ergänzen die brisante Mischung. Passen Sie beim Rekrutieren von Fußsoldaten auf möglichst hohe Reichweite ihrer Waffen auf – sonst geraten die Infanteristen zu schnell unter die Räder. Bei Bewegungen sind die unterschiedlichen Geschwindigkeiten zu beachten. Unangenehm, wenn den fixen Kämpfern an der Front schon die Geschosse um die Ohren fliegen, während die lahme Infanterie gerade erst lostrottet.

Kampf: Nutzen Sie die Dummheit des Gegners: Einzelne Einheiten lassen sich angreifen, ohne daß die direkt daneben stehenden Kollegen reagieren. Locken Sie so Ihr Opfer auf die eigenen Stellungen zu. Im Gegenzug wechselt der Feind ein einmal anvisiertes Ziel nicht. Schicken Sie also einen stark gepanzerten Köder vor, während Ihre übrigen Angreifer seelenruhig zuschlagen – besonders effektiv im Kampf gegen Raketenwerfer. Erkennt der Gegner Ihre Übermacht, sucht er oft sein Heil in der Flucht. Nehmen Sie ruhig die Verfolgung auf, um angeschlagene Truppenteile endgültig auszuschalten. Anstürmende Infanterie geht stiften, sobald die unterstützenden Fahrzeuge zerstört sind, halten Sie also auf die Vehikel.

Verteidigung: Neben Ihren mobilen Einheiten dienen die drei unterschiedlichen Geschütztürme der Abwehr. Achten Sie aber darauf, daß Sie nur maximal acht zur gleichen Zeit haben dürfen. Der Gegner konzentriert sein Feuer häufig zuerst auf die Verteidigungsanlagen, ein in der Nähe bereitstehender Mechaniker bügelt den angerichteten Schaden schnell wieder aus. Türme blockieren den Weg des Widersachers, da er sie als Hindernis sieht. Eine so gesperrte Brücke oder Engstelle ist fortan mit wenig Aufwand relativ sicher zu verteidigen.

Roboter: Die äußerst kampfstarken Blechkameraden aus den Bonusbunkern haben einen entscheidenden Nachteil: Sie lassen sich nicht reparieren. Deswegen sollten sie in den hinteren Linien kämpfen, von wo sie dank ihrer weitreichenden Waffen immer noch gewaltigen Schaden anrichten.

Die Missionen 4 bis 15

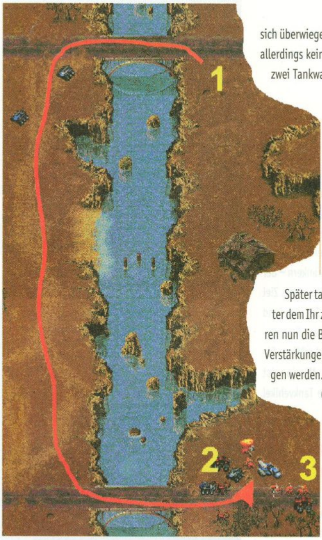
Da die ersten drei Aufträge als »Aufwärmphase« dienen und keine großen Probleme bereiten, beginnen wir mit der vierten Mission. Zu den Karten selbst: »FB« steht für eine feindliche Basis, »EB« für eine eigene. Mit »(EB)« bezeichnen wir eine Basis, die erst noch aufgebaut oder erreicht werden muß. Rote Linien stellen unsere eigenen Wegstrecken, blaue die des Gegners dar. »Öl« markiert in Reichweite eigener Raffinerien gelegene Quellen. Zu den Zahlenangaben finden sich Erläuterungen im Text.

Mission 4 – Raid the Fort

Leichtsinnigerweise stehen bei einer Survivorbasis mehrere Tanker gelangweilt herum. Die schwache Verteidigung schreit förmlich danach, die begehrten Öltransporter zu kapern. Rücken Sie daher mit Ihrem Trupp zügig Richtung Nordosten vor, und lassen Sie sich von einigen Verteidigern auf dem Weg dorthin nicht aufhalten. Sobald die Tanker erreicht sind, können Sie deren Steuerung ebenfalls übernehmen – Ihr erster Befehl sollte die Fahrzeuge zurück zum Ausgangspunkt beordern. Zur besseren Orientierung markiert das Programm die Stelle. Passen Sie den Rückmarsch der übrigen Truppen an den der Tanker an, und lassen Sie sich keinesfalls auf größere Gefechte ein. Vom Südosten her kommen weitere Gegner auf Sie zu; da es



Mission 4: Entführen Sie die Tanker im Nordosten.



Mission 5: Die Brücke im Süden ist unbedingt zu halten.

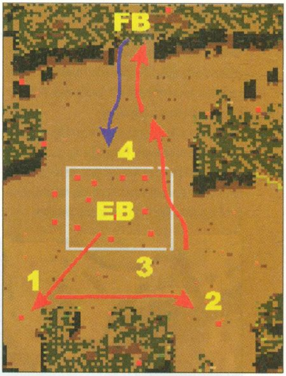
sich überwiegend um Infanteristen handelt, stellen sie allerdings keine große Gefahr mehr dar. Es reicht aus, zwei Tankwagen sicher zurückzubringen.

Mission 5 – Ambush

Ihr Auftrag: Verteidigen einer Brücke gegen Angriffstruppen der Survivors. Mit einer kleinen Streitmacht (1) müssen Sie zu Ihrer Hauptarmee (2) stoßen und mit beiden gemeinsam die dortige Brücke halten. Brechen Sie daher sofort nach Westen auf und biegen Sie nach der Überführung links ab. Später taucht der nächste Flußübergang auf, hinter dem Ihr zweiter Trupp wartet. Beide Armeen sperren nun die Brücke. Von (3) aus erhalten Sie weitere Verstärkungen, die ebenfalls zur Abwehr herangezogen werden. Halten Sie die Stellung solange, bis der Gegner völlig aufgerieben ist.

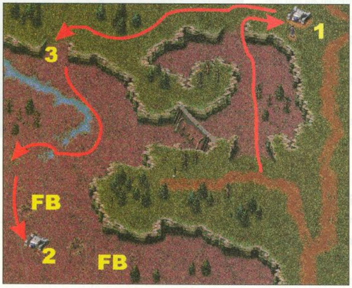
Mission 6 – Siege

Die eigene Basis ist im Belagerungszustand – die Survivors wollen Ihnen den Ölhahn zudrehen! Sie müssen daher die beiden Quellen (1, 2) im Süden sichern, um anschließend das Blatt zu wenden und die Feindbasis im Norden zu zerstören. Folgen Sie den beiden Tankern zum Bohrturm (1), und schießen Sie ihnen den Weg frei. Sind dort alle Gegner beseitigt, geht es sofort zur zweiten Quelle (2), wo ebenfalls Survivors lauern. Sind auch die vernichtet, bauen Sie bei (3) eine weitere Raffinerie. Von nun an rennt der Angreifer von Norden her



Mission 6: Unsere Basis wird belagert. Drehen Sie den Spieß einfach um!

ständig gegen Ihre Basis an – errichten Sie deshalb an der Stelle (4) eine Verteidigungslinie. Das bereits vorhandene Alchemielabor bietet Ihnen Zugang zu allen (!) Forschungsstufen. Geht es verloren, müssen Sie sich bei einem neu errichteten mit jeweils einer einfachen Upgrade-Möglichkeit begnügen.
Der Gegner im Norden muß durch einen Engpaß, um zu Ihrer Anlage zu gelangen. Fangen Sie ihn schon hier ab, kommt er nicht mehr an Mutantengebäude heran. Sobald Ihre Truppen ausreichend stark und erfahren sind, schlagen Sie zurück: Kein Widersacher darf überleben.



Mission 7: In den beiden Gefängnissen darben Ihre Leute.

Mission 7 – Release the Prisoners

Die bösen Survivors halten in zwei Gefängnissen (1, 2) Mutanten-Infanteristen fest. Zerstören Sie die Bauwerke, und vernichten Sie mit Hilfe der Befreiten die Kerkermeister. Nur ein einsamer Raketenturm bewacht das erste Gebäude (1) im Nordosten. Zerstören Sie ihn, baut der Gegner mit etwas Glück einen neuen an der gleichen Stelle – ideal, um Ihre Truppen zu trainieren! Auf dem Weg zum zweiten Gefängnis stellen sich Ihnen zunächst nur wenige Feinde entgegen. Je weiter Sie allerdings vorrücken, desto heftiger wird der Widerstand. Der Engpaß bei (3) ist ideal dafür, die heranstürmenden Truppen abzufangen und Erfahrung zu sammeln. Steuern Sie dann weiter gen Süden, um den schmalen Flußübergang zu erreichen. Der dort gelegene Ölturm wird zerstört; kümmern Sie sich anschließend um das Gefängnis. Die Abwehrtürme kommen erst ganz zum Schluß an die Reihe.

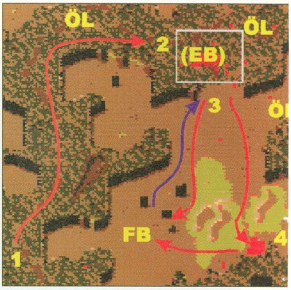

Mission 8: Fangen Sie den Konvoi rechtzeitig ab.

Mission 8 – Smash the Convoy

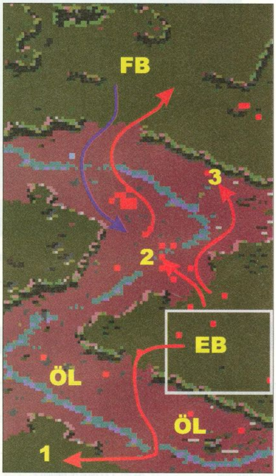
Ein einfacher Auftrag: Südwestlich Ihrer Ausgangsposition tuckert ein feindlicher Konvoi seinem Bestimmungsort im Norden entgegen. Brechen Sie daher sofort auf, um ihn abzufangen. Die vereinzelten Gegner können getrost ignoriert werden, denn Schnelligkeit ist entscheidend. Der Treck besteht aus fünf Tankern – der vorderste sollte Ihr erstes Ziel sein. Versperren Sie ihm (und den nachfolgenden Fahrzeugen) den Weg, und eröffnen Sie das Feuer. Die Mission ist erfüllt, wenn alle Tankvehikel zerstört sind.

Mission 9 – Fight the Territory

Eine eigene Basis ist stark angeschlagen und wartet auf Entsatz. Von der Startposition (1) aus setzen Sie sich in Richtung Nordosten in Marsch. Halten Sie Ihre Einheiten zusammen, um Widerstand auf dem Weg schnell ausschalten zu können. Um Zeit zu gewinnen, sollten aber einige der schnellen Fahrzeuge vorausfahren. Ist das eigene Dorf erreicht, wird es sofort gegen Süden abgeriegelt. Mechaniker setzen die heruntergekommenen Gebäude instand. Die Ölquelle im Nordosten ist zwar näher als die im Westen, dafür aber auch schneller versiegt. Hat die Verteidigungslinie eine ausreichende Stärke, wird ein kleinerer Angriffstrupp nach Südosten geschickt, wo die Survivors eine schwach gesicherte Raffinerie unterhalten. Schalten Sie diese aus, und klären Sie von hier aus gen Westen auf. Die restlichen Truppen ziehen dann nach, um die feindliche Anlage endgültig auszuschalten.



Mission 9: Das angeschlagene Dorf im Norden braucht dringend Verstärkung.



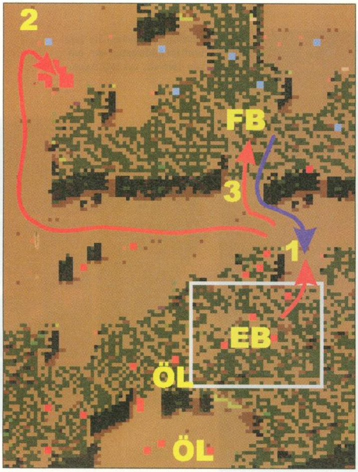
Mission 10: Holen Sie sich den Roboter aus dem Bunker im Süden zu Hilfe.

Mission 10 – Close Encounters

Auch hier muß man wieder alle Gegner vernichten. Ein schnelles Fahrzeug bricht sofort nach (1) auf, wo ein wertvoller Roboter wartet. Die eigene Basis hat zwei Zugänge – sichern Sie sofort den nordwestlichen bei der Furt (2) ab. Über den zweiten erreichen eigene Tan-



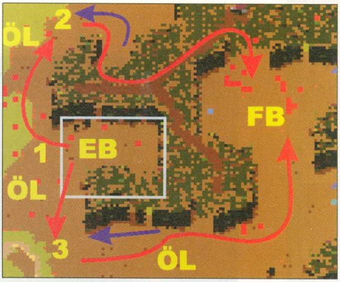
ker die beiden ergiebigen Ölquellen direkt am Ausgang. Einige Einheiten mit großer Reichweite können von (3) aus wunderbar feindliche Tanker eliminieren. Mit einer ausreichend starken Armee rücken Sie dann nach Nordwesten vor, um das gegnerische Camp einzuebnen, nachdem die Abwehrtürme vernichtet sind.



Mission 11: Fegen Sie die Survivors von der Karte.

Mission 11 – It's the End of the World

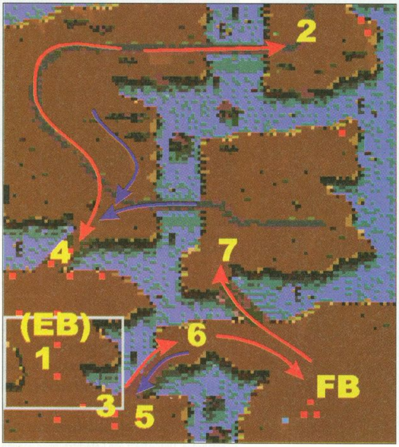
Ein weiterer Vernichtungsauftrag. Riegeln Sie den nördlichen Zugang zu Ihrem Komplex bei (1) ab. Ein oder zwei Mammuts brechen früh nach (2) durch, um dort, nördlich des gegnerischen Bohrturms, anrollende Fahrzeuge zu eliminieren. Den eigenen Ölnachschub bekommen Sie von den beiden südlichen Quellen. Wenn Sie den Engpaß (3) blockieren, macht der Gegner keinen Stich mehr. Hat die Armee hier genügend Veteranen in ihren Reihen, gibt sie der Feindbasis endgültig den Gnadenstoß.



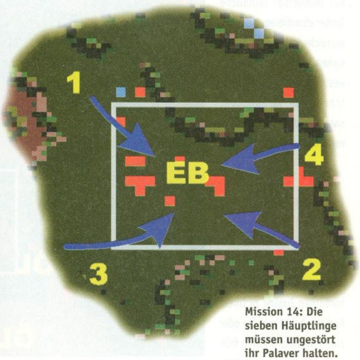
Mission 12: Ihre Armee schlägt von Norden und Süden her zu.

Mission 12 – The Big Attack

Wieder sind die Survivors komplett zu vernichten. Sichern Sie die eigene Anlage zunächst gen Westen hin ab. Die westliche Kartenhälfte sollte möglichst schnell aufgeklärt werden, um heranrückende Einheiten rechtzeitig zu sichten. Lassen Sie Ihre Verteidigungsstellen nach (2) und (3) vorrücken, um den Ölnachschub nicht zu gefährden. Unterstützt von Gefechtstürmen können die eigenen Truppen hier genug Erfahrung sammeln, um von beiden Stellungen aus gegen den Feind vorzugehen. Dringen Sie von Norden und von Süden her in seine Basis ein, um ihm den Rest zu geben.



Mission 13: Rücken Sie zum Dorf im Südwesten vor, um von dort aus zuzuschlagen.



Mission 14: Die sieben Häuptlinge müssen ungestört ihr Palaver halten.

Mission 13 – Battle for the Islands

Ein haariger Auftrag: Ihr kleiner Starttrupp muß eine eigene Basis (1) erreichen, mit deren Hilfe der Gegner vollständig zu vernichten ist. Bei (2) befindet sich ein Roboter – schicken Sie sofort eine schnelle Einheit dorthin. Die restliche Crew wandert gen Süden zur eigenen Basis. Zusammen mit dem Roboter wehren Ihre Krieger bei (3) feindliche Attacken ab. Die Brücke (4) läßt sich mit zwei Rotationskanonen hervorragend sperren. Von (3) aus greift Ihre Armee den Bohr- und den Abwehrturm (5) an, was die Ölzufuhr sichert. Sammeln Sie anschließend Ihre Truppen, denn der Feind kann nur noch über die Brücke gegen Sie vorgehen. Als nächstes marschieren Ihre Kämpfer auf (6) zu. Von dort aus beharken Sie die Tanker der Survivors. Die so gesammelte Erfahrung nutzen Ihre Soldaten dann im Kampf gegen die Stellungen im Südosten. Als letztes ist der Bohrturm (7) an der Reihe – er wird nur schwach von Geschütztürmen bewacht.

Mission 14 – The final Assault

Sieben der Mutantenführer haben sich zu einer wichtigen Besprechung versammelt. Sie dürfen keinen von ihnen verlieren. Leichter gesagt als getan, denn aus allen Richtungen stürmt der Feind auf Sie ein. Die Häuptlinge begeben sich daher sofort in das relativ sichere Zentrum der Basis. Konzentrieren Sie sich bei der Verteidigung vor allem auf die Positionen (1) und (2), wo bereits Abwehrtürme stehen. Angriffe von (3) und (4) her lassen sich leichter abwehren – stellen Sie hierzu nur wenige Einheiten ab. Flinkere Kämpfer bilden eine »Eingreiftruppe«, die bei Durchbruchgefahr erbarmungslos zuschlägt.

Nach einiger Zeit lassen die Attacken von (3) und (4) aus nach. Dafür erfolgen Angriffe aus Nordwesten und Südosten. Nach einem erfolgreich abgewehrten Vorstoß sollten Sie in diese beiden Richtungen aufklären, um später anrückende Gegner schneller zu entdecken. Es genügt, alle Angriffe zu stoppen – halten Sie deswegen unbedingt Ihre Einheiten im Dorf.

Mission 15 – Counter Attack

Es ist soweit: Das letzte Gefecht steht bevor! Die mobile Klanhalle fährt sofort nach Osten und schlägt bei den beiden Ölquellen ihre Zelte auf. Errichten Sie nun mit den Kampfverbänden eine Verteidigunglinie (1), hinter der Sie Ihre Basis hochziehen. Mehrere Türme unterstützen die eigenen Truppen, die sich gegen Angriffe aus Nord- und Südwesten behaupten müssen.

Ein Gegenangriff gestaltet sich äußerst knifflig: Sobald Sie losstürmen, wirft Ihnen wiederum der Computer alles entgegen, was er hat – und das ist wahrlich nicht wenig. Somit ist an einen Gegenschlag erst dann zu denken, wenn immer noch genug Verteidigungkräfte zur Verfügung stehen. Ist es soweit, kümmern Sie sich als erstes um den Bohrturm bei (2), um dann weiter nach (3) vorzurücken. Schalten Sie hier die Produktionsanlagen aus. Mit Ihrer gesamten Armee marschieren Sie daraufhin nach Westen, wo bei (4) die zweite Feindbasis dran glauben muß. Als letztes suchen Ihre glorreichen Kämpfer den Bohrturm bei (5) auf. Nur noch ein einsames Geschütz stellt sich Ihnen entgegen. Sie haben es geschafft: Die »Überlebenden« trugen ihren anmaßenden Namen anscheinend zu Unrecht...

Im nächsten Heft führen unsere Tips Sie durch die Missionen der Gegenseite. Dann können Sie den Mutanten zeigen, was eine Harke ist. (md)



Mission 15: Die letzte Schlacht um die Vorherrschaft.



WEITERLESEN ZWECKLOS

Technisch sind sie versiert, kennen keine Gnade und machen mangels eigener Ideen grundsätzlich alles nach. Nein, nicht von Spieleentwicklern ist die Rede, sondern von Borgs, den gefährlichsten Schurken des Universums.

Wenn Sie dem einnehmendem Wesen der Borgs entgegentreten wollen, sollten Sie sich etwas Zeit nehmen. Der Weg zum Ziel ist zwar nicht weit, allzu eilige Gemüter könnten aber viele lustige Szenen verpassen, die auf den insgesamt drei CDs untergebracht sind.

Aller Anfang ist Q

Nach einer kurzen Einleitungssequenz stellt Wunderknabe Q Sie bereits vor die erste Aufgabe: Möchten Sie gegen die Borgs antreten oder lieber die Flucht vor den Eindringlingen ergreifen? Die richtige Wahl ist (hoffentlich) klar: Klicken Sie auf den Phaser.

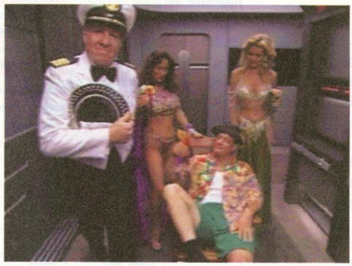
Nach einem Lichtblitz finden wir uns auf der Brücke der Righteous wieder und werden aus dem Körper von Cadet Furlong in den Körper von Lt. Sprint versetzt. In dessen Rolle müssen Sie nun erstens das Leben von Furlongs Vaters beschützen und zweitens dem drohenden Angriff der Borgs entgegenwirken. Und schon erscheint ein Borg vor den Augen der entsetzten Mannschaft. Ein Mausklick auf den Phaser genügt jedoch, um die Gefahr zu bannen. Als Ensign Targus den Körper des Eindringlings von Bord schaffen will, erweist sich dessen vermeintliche Leiche als äußerst lebendig. Schießen Sie trotz Qs Aufforderung aber auf keinen Fall auf Ihre Kollegin. Statt dessen richten Sie die Waffe auf das Kontrollpanel, an dem der Borg herumhantiert. Als nächstes wartet die Security-Console auf Sie. Entfernen Sie erst das vierte, anschließend das dritte Teil von links aus der Anlage. Mit dem Fahrstuhl geht es nun zum Computer-Core. Den benötigten Zahlencode (150619) finden Sie in Ihrem Tricorder. Wichtig ist, daß Sie sich bei der Eingabe beeilen. An unserem Zielpunkt angelangt, zeigt uns Captain Andropov das Borg-Device, dessen Funktion bisher unbekannt ist. Daher ist es ratsam, erst einmal nichts zu tun, bis die Sequenz weitergeht.

Die Borgjagd

Auf der Suche nach dem zweiten Borg, der sich auf dem Schiff versteckt halten muß, bietet Ihnen Furlongs Vater an, zwischen seiner linken und seiner rechten Hand zu wählen. Lassen Sie sich nicht auf dieses dumme Spiel ein, sondern schlagen Sie ihn mit einem Klick auf sein Kinn bewußtlos. Während er ohnmächtig auf dem Boden liegt, schnappen Sie sich seinen Phaser. Auf dessen Rückseite befinden sich zwei Knöpfe, auf die wir drücken. In der folgenden Sequenz werden Sie von einem Borg angegriffen, den der wieder zu sich gekommene Lt. Furlong aber gerade noch rechtzeitig erledigt. Zurück auf der Righteous setzt man das Implantat des besiegten Cyborgs in das neurale Interface von Ensign Targus. Da die so geschaffene Verbindung zum Borgschiff die junge Dame aber zu sehr belastet, entfernen Sie das Implantat wieder von ihrer Stirn.

In der Höhle des Löwen, sprich der Station des Gegners, lassen Sie zunächst einige Borgs vorbeiziehen, ehe wir zu einem Bildschirm mit vier Symbolen kommen. Diese klicken Sie in der Reihenfolge 1, 3, 3, 4, 2, 2 an. Daraufhin benötigen Sie ein weiteres Borgimplantat. Dummerweise erschießt Ihre Kollegin eines der Wesen, dem Sie begegnen – Sie brauchen aber ein lebendiges Exemplar. Nachdem wir von Lt. Furlong das Hypo-Spray bekommen haben, geben wir den Code 1, 3, 3, 1 ein. Nun heißt es, auf das passende Opfer (ein kleiner Tip: Q ist es nicht) zu warten. In der folgenden Szene wählen Sie Sprints linke Hand und verpassen sich somit selbst das Mittel.

Auf dem eigenen Raumschiff verfolgen Sie das Gespräch zwischen Cadet Furlongs Vater und Q . Nutzen Sie die Gelegenheit, und verpassen Sie dem neunmalklugen Störenfried einen Tritt in den Unterleib. Plötzlich erscheint ein Borg auf der Brücke. In der unteren Mitte Ihres Sichtfeldes befindet sich nun ein kleiner, heller Punkt, den Sie anklicken. Daraufhin erscheint ein Tastenfeld, das wie bei einem Telefon die Ziffern 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 0 umfaßt. Erinnern Sie sich noch an den Code, den Sie auf dem Borgschiff erhalten haben? Geben Sie diesen (6, 1, 3, 3, 0) auf dem Zahlenfeld ein, um sich anschließend zurückzulehnen. **(mk)**



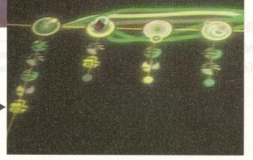
Immer wieder lustig: Allein wegen Qs hämischer Antworten lohnt es sich schon, auch mal eine falsche Entscheidung zu treffen.



Der Tricorder ist mehr als nur schmuckes Beiwerk: Ohne diesen Fahrstuhlcode hätten Sie zum Beispiel keine Chance.



▲ Ihr Vater läßt Ihnen die Wahl zwischen der linken und der rechten Hand – wählen Sie statt dessen am besten das Kinn.



Dieses Display zeigt die Zahlen Eins bis Vier – auf borgisch, versteht sich. ▶



ALLGEMEINE TIPS: PRIVATEER 2

ÜBERLEBEN IM ALL

Auch Monate nach seinem Erscheinen hat Electronic Arts »Privateer 2« nichts von seiner Faszination verloren. Unsere Überlebenshilfe wird besonders allen »Rookies« den Karrierestart erleichtern.

Aller Anfang ist schwer, sagt ein altes Sprichwort. Selbst in ferner Zukunft ändert sich daran nichts, wie angehende Privateer-Piloten recht schnell feststellen werden. Mit den folgenden Tips fühlen Sie sich bestimmt bald heimisch im Privateer-Universum.

Der Handel

Die Karte

Gegenüber europäischen Privateer-Piloten haben amerikanische Spieler einen Vorteil: Der US-Version liegt nämlich eine Karte bei. Damit Sie leichter die Orientierung behalten, haben wir auf dieser Seite den fehlenden Übersichtsplan abgedruckt.

Günstige Reiserouten

Es empfiehlt sich, mehrere Handelsrouten aneinander zu knüpfen (zum Beispiel Crius-Anhur-Hermes-Crius). Die folgenden Verbindungen bringen besonders viele Credits ein:

- Von Bex (Holz und Bier kaufen) nach Hephaestus.
- Von Crius (Medikits) nach Anhur.
- Von Leviatha (Optische Nervenzellen) nach Hermes.
- Von Hermes (Blut) nach Crius.
- Von Anhur (Cesium) nach Hermes.

Die nächsten Reiserouten sind zwar ebenfalls gewinnbringend, aufgrund ihrer Illegalität aber auch recht gefährlich. Sie sind also gewarnt ...

- Von Bex (menschliche Organe und Hirnimplantate) nach Hephasteus.
- Von Massanas (Organe, siehe Bex) nach Ostina.
- Von Karatikus (Organe, siehe Bex) nach Janus IV (Kanonen).

Taktiken für Flug & Kampf

Die Kämpfe sind grundsätzlich einfacher als im Vorgänger »Wing Commander«.

Dogfight: Die meisten Gegner reagieren äußerst geschickt auf direkte Angriffe von vorne. Setzen Sie sich deshalb hinter das gegnerische Schiff und gleichen Sie Ihre Geschwindigkeit an.

Angriff auf ein Shuttle: Setzen Sie zunächst sämtliche Begleitschiffe außer Gefecht. Anschließend positionieren Sie sich im toten Blickwinkel und greifen an.

Angriff auf Schlachtschiffe: So verrückt es auch scheinen mag, so sinnvoll ist es, die großen Schlachtschiffe von vorne anzugreifen. Deren Geschütztürme können nämlich ein frontal angreifendes Schiff nur schwer treffen.

Flügelmann: Hier sollten Sie keine falsche Bescheidenheit walten lassen. Ab 400 Credits fliegt einer der Vollprofis an Ihrer Seite. Bei Missionen, in denen einige Schiffe verschont werden müssen, verzichten Sie besser auf eine Unterstützung – beim Anvisieren seiner Gegner ist er nicht wählerisch. Um ihn nicht zu verlieren, sollten Sie es vermeiden, auf Planeten zu landen. Wählen Sie statt dessen lieber Raumstationen.

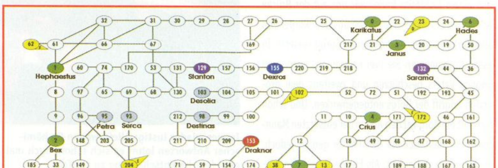
Die Missionen

Arbeiten Sie alle Aufträge in der Reihenfolge ab, in der Sie diese bekommen haben. Die Aufträge von Bulletin

DIE VERSCHIEDENEN LASERTYPEN

Bezeichnung	ID Code	Preis	Reichweite
Stream Laser	STRE	600	250
Volt Laser	VOLT	3000	150
Flux Beam	FLUX	5000	200
Stream Laser MK II	STR2	7000	250
Flux Beam MK II	FLX2	8000	250
Massion Cannon	MIOC	10000	200
Kraven Laser MK IV	KRAV	16000	250

Achtung: Den Kraven Laser MK IV können Sie nur bekommen, wenn er Ihnen von Ralph McCloud angeboten wird.



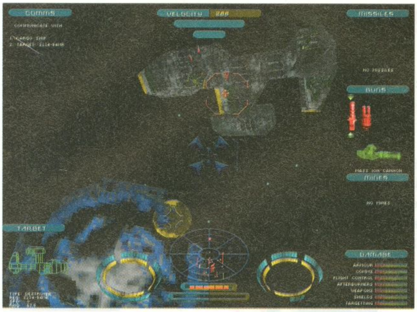
Der Weltraum in zwei Dimensionen gepreßt: Mit dieser Karte müssen Sie nie mehr nach dem Weg fragen. Besonders nützlich beim Abwägen, ob eine Mission angenommen werden soll.

Board lohnen sich meistens nicht – zuviel Arbeit für zuwenig Geld. Außerdem werden Sie gerade am Anfang von vielen Ihrer Auftraggeber hereingelegt. Grundsätzlich sollten Sie einen Auftrag erst ab 5000 Credits annehmen, um nicht nachher mehr Ausgaben für Raketen und andere Ausrüstungsteile gehabt zu haben.

Bei den Eskort-Missionen achten Sie darauf, immer bei dem entsprechenden Schiff zu bleiben. Landen Sie nur dann, wenn es auch landet. Ansonsten gilt der Auftrag als fehlgeschlagen. Gerade Anfänger müssen bei der Wahl ihrer Missionen sehr vorsichtig sein.

Einkaufsliste für angehende Raumschiffbesitzer

Zu Spielbeginn haben Sie aufgrund Ihres niedrigen Budgets gar keine andere Wahl, als sich eine »Straith« zu kaufen. Bevor Sie in ein neues investieren, sollten Sie Ihre alte Gurke ordentlich aufrüsten. Später können Sie nicht mehr benötigte Teile immer noch ohne Verlust verschachern. Ist das Konto für eine größere Ausgabe gerüstet, sollten Sie sofort auf die »Shaman« umsteigen. Im folgenden stellen wir Ihnen die einzelnen Schiffstypen vor.



Auch Helden müssen trainieren, denn ohne fliegerisches Können ist die beste Ausrüstung nichts wert.

AURORA



Kosten: 34000
Typ: L
Geschwindigkeit: 5

Beweglichkeit: 3	Schilde: 5
Panzerung: 3	Module: 4
Raketen: 4	Geschütze: 2
Max. Geschw.: 320	AB. Geschw.: 641

Die Aurora ist ein anständiges Schiff zu einem noch besseren Preis. Sämtliche Eigenschaften stehen in einem gesunden Gleichgewicht zueinander. Fazit: uneingeschränkt empfehlenswert.

DANRIK



Kosten: 250000
Typ: H
Geschwindigkeit: 9

Beweglichkeit: 5	Schilde: 9
Panzerung: 5	Module: 7
Raketen: 7	Geschütze: 5
Max. Geschw.: 400	AB. Geschw.: 800

Teuer, aber edel – mit diesen drei Worten läßt sich dieses verteidigungsstarke Wunderwerk der Technik am ehesten beschreiben. Wer sich eine Danrik leisten kann, fliegt nicht erst seit gestern durch das All.

DRAKKAR



Kosten: 90000
Typ: L
Geschwindigkeit: 9
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 8
Panzerung: 2 — Module: 5
Raketen: 5 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 400 — AB. Geschw.: 800

Ein Wechselbad der Gefühle erleben Sie mit der Drakkar. Während die schwache Panzerung den Käufer abschreckt, locken zugleich die hohe Geschwindigkeit und die gute Manövrierfähigkeit.

DURESS



Kosten: 60000
Typ: L
Geschwindigkeit: 7
Beweglichkeit: 5 — Schilde: 6
Panzerung: 2 — Module: 4
Raketen: 6 — Geschütze: 2
Max. Geschw.: 380 — AB. Geschw.: 761

Wer sich keine Drakkar leisten kann, nimmt die etwas günstigere Duress. Die Vor- und Nachteile sind ähnlich wie beim großen Vorbild.

DIE RAKETENARTEN IN DER ÜBERSICHT

Bezeichnung	ID Code	Geschw.	Preis
Snipe	SNIP	1000	100
Brute MK I	BRUT	1119	150
Brute MK II	BRU2	1119	200
Banshee	BANS	800	205
Proximity	PROX	800	210
Python	PYTH	1400	225
Disrupter	DISR	1160	250
Stingray Torpedo	STIN	200	500
Hellraiser Torpedo	HELL	200	1000

FALDARI



Kosten: 160000
Typ: H
Geschwindigkeit: 6
Beweglichkeit: 5 — Schilde: 6
Panzerung: 5 — Module: 6
Raketen: 6 — Geschütze: 5
Max. Geschw.: 359 — AB. Geschw.: 719

Die Faldari ist etwas für den größeren Geldbeutel, leistet im Kampf dafür aber hervorragende Dienste.

FALDARI MK II



Kosten: 125000
Typ: H
Geschwindigkeit: 6
Beweglichkeit: 5 — Schilde: 6
Panzerung: 4 — Module: 6
Raketen: 6 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 359 — AB. Geschw.: 719

Das ein wenig günstigere Nachfolgemodell der Faldari hat eine etwas geringere Feuerkraft, die Manövrierfähigkeit ist aber konsequent weiterentwickelt worden. Insgesamt empfehlenswert.

FREIJ



Kosten: 180000
Typ: H
Geschwindigkeit: 9
Beweglichkeit: 5 — Schilde: 9
Panzerung: 6 — Module: 7
Raketen: 7 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 400 — AB. Geschw.: 800

Zweifellos ein gutes Schiff, für eine Handvoll mehr Credits bekommen Sie aber auch schon das Nachfolgemodell – wenn es denn angeboten wird.

FREIJ MK II



Kosten: 200000
Typ: H
Geschwindigkeit: 9
Beweglichkeit: 5 — Schilde: 9
Panzerung: 9 — Module: 7
Raketen: 7 — Geschütze: 5
Max. Geschw.: 400 — AB. Geschw.: 800

Die Freij MK II gibt es erst später im Spiel. Dieses Prachtstück ist eines der besten Schiffe im Spiel.

KETZER



Kosten: 100000
Typ: M
Geschwindigkeit: 9
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 6
Panzerung: 4 — Module: 5
Raketen: 6 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 400 — AB. Geschw.: 800

So blitzschnell dieser Flitzer ist, so schwierig ist er auch unter Kontrolle zu halten.

ICARUS



Kosten: 105000
Typ: H
Geschwindigkeit: 9
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 5
Panzerung: 4 — Module: 5
Raketen: 6 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 400 — AB. Geschw.: 800

Obwohl die Icarus gute Grundeigenschaften besitzt, lohnt sich die Anschaffung nicht.

JENDEVI



Kosten: 45000
Typ: M
Geschwindigkeit: 2
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 4
Panzerung: 5 — Module: 4
Raketen: 4 — Geschütze: 3
Max. Geschw.: 279 — AB. Geschw.: 559

Ein richtiges Monster, das alle Gegner überrollt – wenn diese ihm nicht einfach ausweichen.

KALRECHI



Kosten: 110000
Typ: M
Geschwindigkeit: 6
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 5
Panzerung: 6 — Module: 6
Raketen: 4 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 359 — AB. Geschw.: 719

Die Kalrechi bietet eine durchweg anständige Leistung und ist somit empfehlenswert.

ALLE ZUSATZMODULE AUF EINEN BLICK

Name	Preis	Wirkung
Coolant Unit MK I	6000	Kühlung um 30 % gesteigert.
Coolant Unit MK II	12000	Kühlung um 50 % gesteigert.
Coolant Unit MK III	24000	Kühlung um 110 % gesteigert.
Coolant Unit MK IV	48000	Kühlung um 150 % gesteigert.
Afterburners MK I	4000	Erhöht Geschwindigkeit und Beschleunigung um 10 %.
Afterburners MK II	8000	Erhöht Geschwindigkeit und Beschleunigung um 20 %.
Afterburners MK III	14000	Erhöht Geschwindigkeit und Beschleunigung um 30 %.
Auto-Repair Unit MK I	8000	Repariert Schäden am Raumschiff.
Auto-Repair Unit MK II	16000	Repariert erheblich schneller Schäden am Raumschiff.
Shield Unit MK I	7000	Schildregeneration um 50 % gesteigert.
Shield Unit MK II	14000	Schildregeneration um 75 % gesteigert.
Shield Unit MK III	25000	Schildregeneration um 100 % gesteigert.
BSE Transmitter MK I	12000	Ein Virus setzt den Gegner für kurze Zeit außer Gefecht.
BSE Transmitter MK II	18000	Wie MK I, aber mit längerer Wirkung.
Warp Schilde	25000	Kurzzeitig stärkerer Schild.
Nuke' Em	4000	Diese Smartbomb vernichtet alle kleinen und mittleren Schiffe in unmittelbarer Umgebung.

KARNENAN



Kosten: 70000
Typ: H
Geschwindigkeit: 6
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 3
Panzerung: 6 — Module: 5
Raketen: 5 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 359 — AB. Geschw.: 719

Der Preis ist recht niedrig, das Gesamtbild aber nicht überwältigend. Schwache Schilde und Geschütze schrecken den ausgabewilligen Poloten erst mal ab. Auch die Beweglichkeit reißt einen nicht vom Hocker. Profis sparen besser auf ein größeres Schiff.

SKECIS



Kosten: 85000
Typ: M
Geschwindigkeit: 6
Beweglichkeit: 5 — Schilde: 4
Panzerung: 6 — Module: 5
Raketen: 4 — Geschütze: 4
Max. Geschw.: 350 — AB. Geschw.: 719

Die Skecis ist der Karnenan recht ähnlich. Das gilt im Guten wie leider auch im Schlechten. So ist das Preis-/Leistungsverhältnis nicht sonderlich ausgewogen, und der Nutzen bei harten Weltraumschlachten ist daher eher fraglich.

STRAITH



Kosten: 10000
Typ: L
Geschwindigkeit: 3
Beweglichkeit: 3 — Schilde: 3
Panzerung: 2 — Module: 2
Raketen: 2 — Geschütze: 2
Max. Geschw.: 288 — AB. Geschw.: 577

Das Einsteigerschiff in Privateer 2 ist die Straith. Wie der Preis plaziert sich auch die Qualität am untersten Ende. Verlieren Sie aber nicht den Mut. Gut hochgerüstet kann auch die Straith einen Kampf gewinnen.

SCHAMANE



Kosten: 17000
Typ: M
Geschwindigkeit: 5
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 5
Panzerung: 3 — Module: 4
Raketen: 4 — Geschütze: 2
Max. Geschw.: 320 — AB. Geschw.: 641

Angesichts des günstigen Preises kann man mit dem Kauf des Schamanen nicht viel falsch machen. Die 17 000 Credits sind schnell erarbeitet und die Leistung recht beeindruckend.

SKECIS MK II



Kosten: 80000
Typ: M
Geschwindigkeit: 6
Beweglichkeit: 4 — Schilde: 5
Panzerung: 4 — Module: 4
Raketen: 5 — Geschütze: 3
Max. Geschw.: 359 — AB. Geschw.: 719

Wenn schon eine Skecis, dann das Zweier-Modell. Es ist nicht nur günstiger, sondern auch besser. Schilde und Raketenvorrichtungen fallen positiv auf, die Beweglichkeit hat aber abgenommen.

VELACIA



Kosten: 20000
Typ: L
Geschwindigkeit: 5
Beweglichkeit: 3 — Schilde: 5
Panzerung: 5 — Module: 3
Raketen: 3 — Geschütze: 2
Max. Geschw.: 320 — AB. Geschw.: 641

Ein uralter Schiffstyp, dessen Kauf sich trotz des niedrigen Preises nicht lohnt. Legen Sie sich lieber einen Schamanen zu. Neben der finanziellen Ersparnis erhalten Sie so auch einen Leistungsgewinn.





KOMPLETTLÖSUNG:

EIN KINDERSPIEL

DIE STADT DER VERLORENEN KINDER

Mit unserer Komplettlösung schafft es Miette in kürzester Zeit, die gefangenen Kinder in die Freiheit zu führen.

So mancher Spieler hat in seiner Verzweiflung die arme Miette schon ihrem Schicksal überlassen. Dabei ist Psygnosis' »Die Stadt der verlorenen Kinder« gar nicht so problematisch, wie es zunächst scheint. Bevor Sie nun zu ihrer Befreiungsaktion aufbrechen, nehmen Sie sich bitte unbedingt die folgenden Tips zu Herzen: Sollte sich die kleinen Heldin weigern, einen Befehl auszuführen, steht sie mitunter nur im falschen Winkel. Leider ist das Spiel in dieser Hinsicht recht pingelig. Außerdem kann Miette nichts Neues aufnehmen, wenn Sie schon etwas in der Hand hat. Besonders gemein sind die Verstecke einiger Gegenstände, die oft nicht nur sehr klein, sondern auch nur aus bestimmten Kameraperspektiven zu sehen sind. Daher haben wir für diese Problemfälle die entsprechenden Bildschirmfotos abgebildet.

Der erste Auftrag

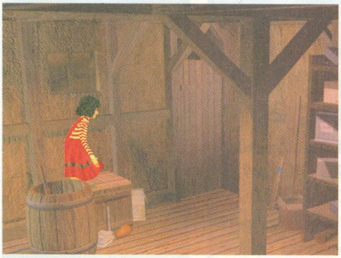
Miette beginnt ihr Abenteuer in der Schule. Sprechen Sie mit den siamesischen Zwillingen, die Ihnen auftragen, den Safe des Leuchtturmwärters auszuplündern. Dazu verläßt man den Raum und betritt einen Innenhof. Warten Sie nicht zu lange, sonst landen Sie im Keller – die bösartigen Schwestern sind äußerst ungeduldig. Durch das Fenster kann die Kleine aber wieder entkommen (siehe Bild oben links).

Draußen reden Sie mit Pelade, der Ihnen einen **Schlüssel** gibt. Über die Treppen geht es weiter nach unten. In einer Nische unterhalb des letzten Treppenteils findet Miette eine **Drahtbürste**. Beim Pier schnappen wir uns die Eisenstange (leicht zu übersehen), indem wir über die Kisten klettern. Den Metallstab werfen Sie gegen den Sicherungskasten des Leuchtturms – nun ist gutes Timing gefragt. Bevor der aufgeschreckte Wachmann uns erwischt, verstecken wir uns hinter den Fässern (bücken mit »Alt«). Sollten Sie zu langsam sein, finden Sie sich wenig später als Gefangene in einem Lagerraum wieder. Dann muß Miette die Sicherung aktivieren, die sie über die Kisten neben der Tür erreicht (siehe Bild). Anschließend steigt sie über die Leiter zum großen Tor, das sich nun auf Knopfdruck öffnen läßt.

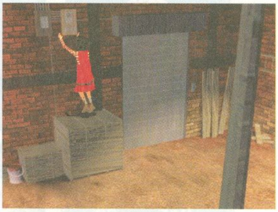
Ist der böse Mann im Leuchtturm verschwunden, sprintet Miette zu seinem Häuschen. Mit Pelades Schlüssel ist die Tür im Nu geöffnet. Drinnen schaltet man das Licht ein und wendet sich der Kasse zu. Öffnen Sie diese und legen Sie die Bürste hinein, um den Safe plündern zu können. In der folgenden Zwischensequenz treffen Sie noch ein letztes Mal auf den Wachmann.

Auf der Suche nach dem Edelstein

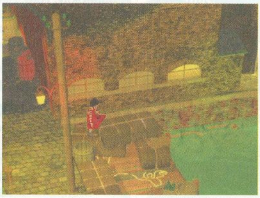
In der Schule wartet bereits die nächste Aufgabe. Die Zwillingsschwestern beauftragen Miette, einen Edelstein zu stehlen. Stecken Sie den Beutel mit **Murmeln** aus dem hinteren Teil des Klassenzimmers ein. Über die andere Tür im Innenhof kommen Sie zu einem Jun-



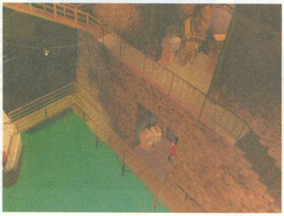
Haben die Zwillinge Miette in den Keller gesperrt, kommt sie über die Kiste und das Fenster wieder nach draußen.



Und wieder eingesperrt: Um aus dem Verlies des Leuchtturmwärters zu entkommen, schalten Sie die Sicherung für den Türverschluß ein.



Auch diese Eisenstange ist leicht zu übersehen. Über die Kisten erreichen wir das kostbare Stück.



Gut versteckt in der Nische liegt die Drahtbürste.

EAGLE GAMES

Scharfe Augen - Tiefe Preise!

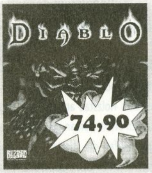
Bestelltelefon 06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

Titel		Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90
3D Ultra Pinball 2	DV	64,90
9 - The Last Resort	DA	74,90
A10-Cuba (Win95)	**DA**	**64,90**
Ace Ventura	DV	57,90
Afterlife	DV	59,90
AH - 64 Longbow	DV	79,90
AH - 64 Longbow - Data	DV	44,90
Alien Trilogy	**DV**	**69,90**
Amok	DA	69,90
Area 51 (Win95)	DA	69,90
Armored Fist 2	DV	79,90
ATF - Gold (Win95)	**DV**	**79,90**
Azrael's Tears	DV	69,90
Betrayal in Antara	DV	79,90
Birthright	DV	74,90
Bleifuß 2	DV	59,90
Blood & Magic AD&D	DA	79,90
Conquest of New World	DV	49,90
Creatures (W95)	**DV**	**64,90**
Crow: City of Angels	DV	74,90
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm (Win95)	DV	79,90
Das Rätsel d.Master Lu	DV	69,90
Das schwarze Auge 3	DV	34,90
Deadlock	DV	79,90
Deadly Tide (Win95)	**DV**	**74,90**
Death Gate	DV	69,90
Der Planer 2	DV	72,90
Der Produzent	DV	69,90
Descent 2	DA	49,90
Destruction Derby 2	DA	69,90
Die Fugger 2	DV	49,90
Die Schl. i.d. Ardennen	DV	64,90
Die Pandora Akte	DV	77,90
Die Siedler 2	DV	64,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Firefight (Win95)	DV	59,90
Flottenmanöver (Win95)	DV	69,90
Flugsimulator 6.0 (W95)	DV	89,90
Flying Corps	**DV**	**82,90**
Formula 1 Gr. Prix 2	**DV**	**79,90**
FX Fighter Turbo (W95)	DV	64,90
G-Nome (Win95)	DV	69,90
Gabriel Knight 2	DV	64,90
GP 2: Fahrertraining	DV	24,90
Grand Prix Manager 2	DV	79,90
Guts N' Garters	**DV**	**79,90**
Have a NICE Day	DV	59,90
Hexagon-Kartell	DV	69,90
Hind	DV	59,90
Holiday Island	**DV**	**69,90**
Holiday Island - Data	DV	24,90
Hugo 4	DV	64,90



Titel		Preis
Bazooka Sue	**DV**	**84,90**
Command & Conquer 2	**DV**	**84,90**
C & C 2: Gegenangriff	**DV**	**29,90**
Daggerfall	**DV**	**69,90**
Diablo	**DA**	**74,90**
Discworld 2	**DV**	**77,90**
Dominion (Win95)	**DV**	**74,90**
Dungeon Keeper	**DV**	**74,90**

GREATEST HITS





Titel		Preis
Fifa Soccer 97	**DV**	**74,90**
Formel 1	**DV**	**84,90**
Heroes of Might&Magic2	**DV**	**79,90**
Jagged Alliance 2	**DV**	**69,90**
KKND	**DV**	**59,90**
Lost Vikings 2	**DV**	**64,90**
Master of Orion 2	**DV**	**84,90**
MDK	**DV**	**79,90**
NBA Live 97	**DV**	**74,90**
Privateer 2	**DV**	**79,90**
R.A.M.A	**DV**	**79,90**
Theme Hospital	**DV**	**74,90**

Titel		Preis
Boong!?	DV	49,90
Bundesliga Manag. 97	**DV**	**69,90**
Civilization 2	DV	69,90
Civilization 2 - Data	DV	39,90
Civil War General	DV	79,90
Cluedo	DV	69,90
Comanche 3	**DV**	**79,90**
Comm. & Conquer	DV	79,90
C & C - Data	DV	24,90
Die Siedler 2 - Data	DV	32,90
Down in the Dumps	**DV**	**69,90**
Dragon Lore 2	DV	74,90
Dragonheart:Fire&Steel	DV	64,90
Earthsiege 2: Skyforce	DV	34,90
Ecstatica 2	**DV**	**69,90**
EF 2000 - TactCom	DV	34,90
EF 2000 - Spec. Edition	DV	79,90
Elisabeth 1.	DV	64,90
Hunter Hunted	DV	64,90
Imperium Galactica	DV	69,90
Interstate 76 (Win95)	DV	79,90
Iron & Blood	DA	74,90
Isnogud	DV	69,90
John Madden NFL 97	DA	74,90
Last Rites	DV	49,90
Larry 7	**DV**	**79,90**
Lighthouse	DV	79,90
Lords o.t. Realm 2	**DV**	**79,90**
M.A.X.	**DV**	**74,90**
Mad TV 2	DV	72,90
Magic the Gathering	DV	74,90
Mechwarrior 2:Merc.	DV	79,90
Megarace 2	DV	54,90
Monopoly	DV	59,90
Monster Truck Madness	DV	69,90
Monster Trucks	DA	69,90
NASCAR Racing 2	DA	77,90
NBA Hangtime	DA	69,90
Nemesis	DV	69,90
Neverhood (Win95)	DA	84,90
NHL Hockey 97	**DV**	**74,90**
Olympic Games	DV	44,90
Olympic Soccer	DV	44,90
Orion Burger	DV	74,90
Panzer Dragoon	DV	69,90
Phantasmagoria	DV	79,90
Phantasmagoria 2	DA	77,90
Project Paradise	**DV**	**67,90**
Rally Racing 97	DV	69,90
Ravage (Win95)	DA	74,90
Realms of Hounting	DV	79,90
Rendevous im Weltraum	DV	79,90
Risiko (Win95)	**DV**	**69,90**
Stadt d.verloren. Kinder	DV	69,90
Star Control 3	**DA**	**77,90**
Steel Panthers 2	DV	69,90
S.T.O.R.M	DV	62,90
Super EF2000 (Win95)	DV	79,90
Syndicate Wars	DV	69,90
The Dig	DV	49,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung 14,90 Sammelbände 19,90

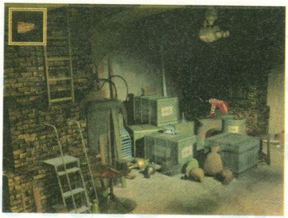
Titel		Preis
Road Rash (Win95)	DV	59,90
Schleichfahrt	DV	64,90
Secrets of the Luxor	DA	84,90
Sega Rally	DV	69,90
Shadoan	DA	84,90
Shannara	DV	69,90
Shattered Steel	DV	69,90
Sh. Holmes: Tätow.Rose	DV	74,90
Shine	DV	74,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter - Data	DV	29,90
Sim City 2000 Collect.	**DV**	**84,90**
Sim Copter (Win95)	DV	69,90
Sim Isle	DV	37,90
Sim Tower	DA	39,90
Sonic & Knuckles Coll.	DV	54,90
Time Commando	DV	74,90
Timelapse	DV	69,90
Tomb Raider	**DV**	**64,90**
Toonstruck	DV	69,90
Tunnel B1	**DV**	**79,90**
Uefa Champion Leaque	DA	69,90
US NavyFight. 97 (W95)	DV	79,90
Virtua Cop	DA	69,90
Warcraft 2 - Data	DV	29,90
Warcraft 2 - Excl.Edit.	DV	79,90
Warwind	**DV**	**69,90**
Wizardy Gold SVGA	DV	69,90
Worms - Data	DV	34,90
Worms - Spec.Edit.	DV	69,90
Z	**DV**	**64,90**
Zork Nemesis	DV	79,90

HAMMER-PREISE

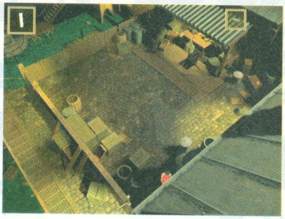
Titel		Preis
11th Hour	DV	29,90
Ascendancy	DV	34,90
Batman Forever	DA	24,90
Battle Isle 3	**DV**	**39,90**
Bioforge	DV	29,90
Crusader-NoRemorse	**DV**	**29,90**
Cyberia	DA	24,90
Der Reeder	DV	19,90
Der Seelenturm	DV	19,90
Descent	DA	24,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Fifa Soccer 96	**DV**	**29,90**
Indycar 2	DA	34,90
Kings Quest 7	DV	24,90
Larry 6	**DV**	**24,90**
Lost Eden	DV	19,90
NHL Hockey 95	DV	29,90
Pizza Connection	**DV**	**19,90**
Simon the Sorcerer 2	DV	29,90
Space Quest 6	DV	24,90
Stonekeep	DV	37,90
Teamchef	DV	19,90
Theme Park	DV	29,90
Tilt	DA	19,90
Top Gun - Fire at Will	DV	24,90
Vollgas	**DV**	**34,90**
Warcraft 1	DA	24,90
Wing Commander 3	**DV**	**34,90**
Woodruff	DV	24,90
X-Com: Terror fr. Deep	DV	24,90

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachnahme plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr.
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



Das Holzstück wird durch die Kisten verdeckt – da helfen auch keine verschiedenen Kameraperspektiven.



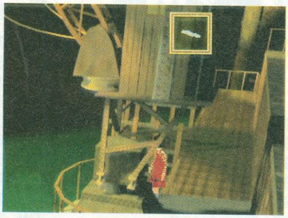
Diesen Hinterhof erreicht man über die Kisten. In den Schatten der unteren linken Ecke ist die Kerze.



Mit dem Schlüssel vom Regal kann Miette schließlich nach draußen kommen.



Den Atomisierer finden Sie ein paar Meter neben dem Stand des chinesischen Tätowiermeisters.



Miette sieht was, was Sie nicht sehen: Hinter dem Gerüst liegt das Feuerzeug.

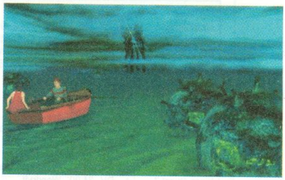
gen, der gegen die Glaskugeln einen selbstgemischten **Schlaftrunk** tauscht. Außerdem lassen wir die **Hühnchenkeule** im Inventar verschwinden. Draußen bieten Sie Pelade einen Schluck der Mixtur an, um ihn außer Gefecht zu setzen. Dann kurbeln Sie den Korb herunter und entnehmen ihm einen **Türgriff**. Über die Treppe geht es nach oben, wo man mit dem Türgriff in das Häuschen kommt. Nehmen Sie den **Schlüssel** vom Bett, und laufen Sie wieder nach unten. Damit der Hund Miette vorbeiläßt, besänftigt sie ihn mit der Hühnchenkeule. Anschließend verläßt sie durch das angrenzende Tor (den Schlüssel vom Bett benutzen) den Hof. Trippeln Sie die zahlreichen Treppenstufen hinunter, und gehen Sie anschließend nach links. Der Wächter vor der Treppe verweigert uns den weiteren Durchgang. Laufen Sie also nach rechts zum Autohof. Nach einem Gespräch mit dem beschäftigten Mann warten Sie, bis er seinen Kopf in das Innere des Autos senkt. Nun ist der richtige Zeitpunkt, um seine **Zange** zu stehlen. Mit ihr löst man die kleine **Glocke** von der Wand und nimmt sie mit. Jetzt rächt sich Miette an dem Treppenwächter, indem sie vor seiner Nase mit der Glocke bimmelt – der arme Kerl erweist sich als empfindlich gegen laute Geräusche. Um ihm den Rest zu geben, stellen Sie sich vor die Treppe und schlagen die Glocke dagegen. Der Weg nach oben ist frei, der Schatzraum erwartet uns. Um den Tresor zu öffnen, legen Sie den **Mini-Tresor** vom kleinen Tisch auf die Waage. Endlich ist das **Juwel** in unseren Händen.

Die Flucht aus dem Gefängnis

Miette ist eingesperrt, aller Gegenstände beraubt, und ein Ausweg scheint nicht in Sicht. Daher erkundet man zunächst den Raum und findet zwei Hebel. Leider ist es unmöglich, beide umzulegen, da der linke immer wieder zurückschnellt. Hinter einem Stapel Kisten stößt man aber auf ein **Holzstück**, mit dem sich der linke Schalter feststellen läßt. Anschließend stibitzen Sie den **Schlüssel** vom Regal. Hiermit läßt sich die Tür öffnen. Nehmen Sie unterwegs das gut versteckte **Feuerzeug** (siehe Bild) mit, und folgen Sie dem Weg bis zu einer Holzwand, vor der ein paar Kisten stehen. Über diese kraxelt Miette auf die andere Seite. Die **Kerze** aus der rechten unteren Ecke des Hofes stellt man unter das Seil und zündet sie mit dem Feuerzeug an. Nachdem die Schnur durchgebrannt ist, fällt die Kiste nach unten. Aufgeschreckt durch den Lärm, kommt eine Frau nach draußen. Durch die offene Tür schlüpft Miette in das Haus. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Sie wieder auf One treffen.

Die Befreiung der Kinder

Um ihre Leidensgenossen zu befreien, redet Miette mit dem Mann, der sein Boot anstreicht. Nehmen Sie den **Pinsel** und tauchen Sie ihn in die Farbe. Über die Treppe laufen wir nach oben und eignen uns auf dem Weg gleich die leere **Dose** vom Fenstersims an. Ganz oben lassen Sie den Atomisierer (ist in der hintersten Ecke versteckt) im Inventar verschwinden. An den Zettel des Chinesen kommen wir erst später. Wieder unten suchen wir einen Wachmann, den wir mit ein paar Pinselstrichen ins Gesicht von der Bildfläche verschwinden lassen. Über den nun freien Weg zum Pier kommt Miette zu einem Angler. Nerven Sie ihn solange, bis er erzählt, daß er eine neue Dose für seine Würmer braucht. Daraufhin gibt man ihm, was er benötigt. Zum Dank erzählt er uns von dem Chinesen, der Karte und dem Flohtrainer Marcello. Ihr nächster Gesprächspartner ist der Mann, der ruhig in seinem Boot sitzt. Reden Sie mit ihm, und nehmen Sie den **Stock** am Pier mit. Marcello erzählt uns stolz von seinen Killerflöhen, die wir sogleich mit dem Holzstab aus Ihrem Glasbehälter befreien. Danach dreht man an der Kurbel des Leierkastens, schon greifen die Biester ihren eigenen Herrn und Meister an. Mit dem Atomisierer schalten Sie die kleinen Monster daraufhin aus und schnappen sich Marcellos **Kompaß-Uhr**. Beim Chinesen stellen Sie sich auf die linke Seite des Standes und lassen das Dach mit Druck auf die »Return«-Taste auf den Tätowiermeister krachen. Während er ohnmächtig am Boden liegt, hat Miette genug Zeit, die Karte vom Tresen zu nehmen. Jetzt läuft Sie schnell zu dem Mann im Boot und überreicht ihm Karte und Uhr. **(mk)**



Auf zur Bohrinsel – in wenigen Minuten sind die Kinder frei, der Bösewicht besiegt.

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	36,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Anvil of Dawn	DV	24,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	DV	27,95
Crusader - No Remorse	DV	29,95
Crusader - No Regret	DV	39,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	DV	29,95
Ecstatica	DV	29,95
Euro 96 Soccer	DV	24,95
Fantasy General	DV	29,95
FIFA Soccer '96	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Wars	DV	39,95
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Heroes of Might & Magic	DV	32,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	19,95
MAG!!!	DV	27,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	DV	29,95
Micro Machines 2 Special Edition	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
Panzer General 2	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Rayman	DV	32,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Steel Panthers	DV	29,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	DV	39,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	DV	29,95
X-COM	DV	29,95

Privateer 2 The Darkening 79,95

Die Siedler II Mission CD 29,95

Lösungsbücher zu allen namhaften Spielen je 14,95,-

Spiele Sammlungen

Titel		Preis
Gamebox	DV	44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.		
Gold Games Collection	DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.		
LucasArts Classic Adventures	DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken		
LucasArts Top Adventures	DV	39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2		
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung)	DV	57,95

Wir führen auch PlayStation & Nintendo 64 Spiele!

Steel Panthers II 76,95

Master of Orion 2 74,95

The Need for Speed 2 74,95 · NBA97 74,95 · FIFA97 74,95 · Command & Conquer Mission CD: Gegenangriff 27,95 · Jagged Alliance Deadly Games 74,95 · KKND Krush, Kill & Destroy 59,95 · Dominion *79,95

CD-ROM

Titel		Preis
3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Advanced Tact. Fighters Gold	DV	79,95
Age of Sail	DV	79,95
AH-64D Longbow Gold	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	59,95
Baphomets Fluch	DV	74,95
Banzai Bug (Win 95)	DV	59,95
Bazooka Sue	DV	77,95
Biing! - Limited Edition	DV	42,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	67,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	79,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD: Der Gegenangriff	DV	27,95
Command & C. 2 - Perfect Alert!	DV	27,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	DV	19,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Gewehr	DV	77,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Daytona USA	DA	74,95
Death Rally	DA	54,95
Demonworld (Win 95) *	DV	69,95
Der Planer 2	DV	69,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	DA	19,95
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Siedler 2 Scenario Disk.	DV	7,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV	74,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	69,95
Ecstatica 2	DV	74,95
Elisabeth I.	DV	69,95
Eradicator	DV	67,95
Extreme Assault *	DV	69,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
G-Nome	DV	72,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	59,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	76,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
Interstate '76 *	DV	79,95
Isnogud	DV	52,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	59,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3)	DV	52,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	86,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	79,95
NBA Live '97	DV	74,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Need for Speed 2	DV	74,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Perfect Weapon *	DV	74,95
Perry Rhodan - Abenteuer Universum	DV	37,95
Pinball 97	DA	54,95
pod	DA	69,95
Privateer 2	DV	79,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sega Rally	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	29,95
Sim Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	DV	19,95
Sonic Collection (Win 95)	DV	54,95
Star General	DV	76,95
Steel Panthers 2	DV	74,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Terminator Skynet	DA	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Vermeer	DV	57,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
X Wing Edition	DV	32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

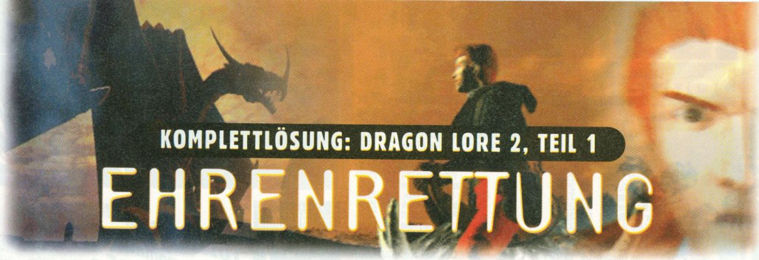
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31



KOMPLETTLÖSUNG: DRAGON LORE 2, TEIL 1

EHRENRETTUNG

Ritter haben es nicht leicht, müssen Sie doch ständig um irgend etwas kämpfen. Und wenn Themen wie Länder, Edeldamen und Krieg gerade nicht zur Debatte stehen, kämpft man eben um seinen Ruf.

Cryos »Dragonlore 2« gehört sicher nicht zu den leichtesten Abenteuern dieser Welt. Im ersten Teil unserer Komplettlösung greifen wir auch Knappen unter die Arme. Grundsätzlich sollten Sie immer darauf achten, genügend Proviant dabei zu haben. Nichts ist frustrierender, als aufgrund simpler Nachlässigkeiten größere Abschnitte noch einmal durchspielen zu müssen.



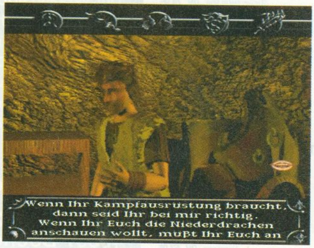
Um vom Ritter zum König zu avancieren, brauchen Sie keine Umschulung, sondern einen Drachen.

Unheimliche Begegnung

Gleich zu Beginn wird Werner von Wallenroth mit dem Unfaßbaren konfrontiert: Eine seltsame Gestalt erscheint und erzählt ihm, daß er mit etwas Glück schon bald der neue König des Tales sein könnte. Zuvor muß jedoch der Drache Machaarad gefunden werden. Sie merken schon: Ihre Probleme haben soeben angefangen. Nachdem Sie sich durch alle Fragen geklickt haben, stehen Sie allein in den himmlischen Höhlen.

Nur mit einem Ring in der Tasche suchen wir gleich die Sattlerei (links) auf, um dort unsere Ausrüstungsliste etwas aufzustocken. Nachdem man den Schrank geplündert hat (unverzichtbar: die **gefüllte Feldflasche**), läßt man sich vom Diener Gewenthl zur Waffenkammer bringen. Auch hier dürfen Sie sich nach Herzenslust bedienen. Der wichtigste Gegenstand ist aber zweifellos **»Erena«, der Degen der Drachenritter**. Zurück in der Halle mit der Gittertür gehen Sie in den Lagerraum (rechts). Wenige Handgriffe später sollten sich eine **Börse mit 100 Draks**, ein **Seil** und ein **Feuerzeug** in Ihren Taschen befinden. Die Essensration vom Tisch ist ebenfalls nicht zu verachten. Dann ist es Zeit für einen Plausch mit dem Stallburschen Sarel, um schließlich einen Flugdrachen übergeben zu bekommen.

Der Zauberer vom Anfang erscheint noch einmal und bietet uns den **Lebensring** an. Diesen sollten Sie tunlichst einstecken, wenn Sie die folgende Sequenz überstehen wollen. Denn darin werden Werner und sein schuppiges Fluggefährt von anderen Drachen angegriffen und zur Notlandung gezwungen.



Diener Gewenthl kümmert sich um Ihr Wohl.

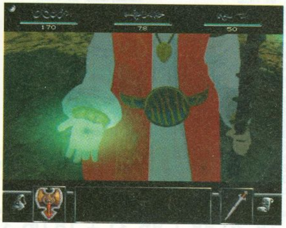
Waldwanderung

Allgemeine Information: In diesem Abschnitt müssen Sie mit etlichen Angriffen von wilden Tieren und dümmlichen Goblins rechnen. Letztere sind feige Gesellen und lassen sich oft ohne Einsatz von Gewalt vertreiben. Ansonsten gilt: Halten Sie Schild und Schwert stets einsatzbereit.

Der Drache ist tot und Werner - trotz des Rings - stark angeschlagen. Zu allem Überfluß sind Ihnen bei dem Crash auch noch die Feldflasche und die Essensrationen aus dem Inventar gepurzelt. Suchen Sie deshalb mit dem Mauszeiger jeden Pixel rund um den Drachen herum ab, um wieder an die beiden Gegenstände zu kommen.

Bevor Sie sich nun aufmachen, den Wald zu erkunden: Denken Sie bitte daran, daß dies ein französisches Spiel ist. Auf dem Kompaß gibt es daher kein »Osten« und »Westen«, sondern statt dessen ein »Ouest« (Westen) und »Est« (Osten). Laufen Sie zunächst nach Westen (»O« auf dem Kompaß), anschließend nach Norden. Schon sind wir bei einem kleinen Fluß, an dem wir die Feldflasche wieder auffüllen. Gehen Sie noch einmal nach Westen. Hier ist ein sicheres Plätzchen, um zu schlafen. Gönnen Sie sich eine Ruhepause. Alle anderen Orte hingegen sind lebensgefährlich.

Nach einem kurzen Nickerchen stapft man erneut in westliche, danach in nördliche Richtung. Brechen Sie hier einen **Ast** ab. Nun geht es einmal nach Norden, dann nach Osten (»E«) und schließlich nach Süden. Dort tauchen Sie den Stock in die Teerlache - schon haben Sie eine Fackel. Danach drehen Sie sich um. Nun zweimal nach Norden und einmal nach Westen. Unterhalten Sie sich mit dem Wächter des Waldes, einem Baum, der nun direkt vor Ihren Füßen steht. Damit er uns an den Waldrand bringt, nehmen wir das Feuerzeug in die linke, die Fackel in die rechte Hand. Beides miteinander kombiniert ergibt eine brennende Waffe, mit der wir das Waldwesen ordentlich erschrecken. Schon werden wir zu einem neuen Reittier teleportiert. Die Reise nach Druconia kann weitergehen.



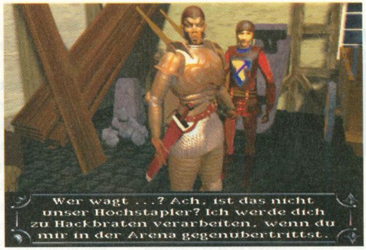
Ein Angebot, das man nicht ablehnen sollte: Der Lebensring macht sich schon in Kürze bezahlt.



Im Wald werden Sie in unregelmäßigen Abständen immer wieder angegriffen.



Gut versteckt liegen Feldflasche und Essensrationen neben dem toten Drachenkörper. Suchen Sie den Bildschirm also Pixel für Pixel ab.



Schon vor dem Turnier bieten sich genug Gelegenheiten, sich mit den Kontrahenten anzulegen.

Willkommen in Draconia

Allgemeine Information: Hier kommt als neues Element der Wechsel von Tag und Nacht ins Spiel. Ist Draconia in Dunkelheit gehüllt, sollten Sie möglichst rasch das Wirtshaus aufsuchen. Ansonsten stolpern Sie von einem rauhen Kampf in den nächsten.

Die Wachen am Stadttor sind skeptisch: Kann man Ihnen trauen? Legen Sie umgehend einen Freundschaftszauber über die beiden Herrschaften, und plaudern Sie weiter mit ihnen. Erzählen Sie ruhig, daß Sie am bevorstehenden Turnier teilnehmen werden. Ihr Vehikel (den Mopatesh) müssen Sie leider abgeben.

Anschließend statten wir dem wichtigsten Gebäude der Stadt einen Besuch ab: dem Gasthaus. Es trägt den wohlklingenden Namen »Drachenheim« und ist das erste Gebäude links der Treppenstufen. Dort treffen wir auf Hellaynea, eine tapfere Kämpferin, die ebenfalls am Ritterturnier teilnehmen wird. Seien Sie nett zu ihr, damit sie Ihnen ein paar Tips anbietet. Leider erzählt die Gute nicht soviel wie sie weiß. Um dem beizukommen, verlassen Sie die Kneipe und besuchen den Waffenschmied am Ende der Gasse. Er erzählt uns von den Turnierteilnehmern. Zurück bei Hellaynea trägt Werner vor, was er vom Schmied gehört hat. Hocherfreut ob seiner doch sehr schmeichelnden Worte gibt sie ihm den Tip, den Herold einmal zu besuchen.

Diesen findet man in der Halle des großen, hellen Gebäudes. Haben Sie ihm gegenüber erwähnt, daß Hellaynea Sie unterstützt, bietet auch er seine Hilfe an. Wenn das Turnier stattfindet, werden wir mit einem Knappen und allen notwendigen Ausrüstungsgegenständen versorgt werden. Bis dahin ist es allerdings noch etwas Zeit zur Vorbereitung.

Der Geist und das Turnier

Verlassen Sie die Halle, und schlendern Sie nach links auf den Platz mit dem Springbrunnen. In dem hier ansässigen Laden versorgt sich Werner erst einmal mit Lebensmitteln. Außerdem erwerben wir eine Laterne und einen Spiegel. Ist die Nacht hereingebrochen, stibitzen Sie eine **Münze** aus dem Wasserbecken des Brunnens. Eine geisterhafte Erscheinung offenbart sich Ihnen, angeblich handelt es sich dabei um die ruhelose Seele eines Priesters. Einst verlief er sich im Labyrinth der Vergessenen, wo seine sterblichen Überreste heute noch liegen. Schließlich ist es soweit: Der Wettstreit der edelsten und tapfersten Kämpfer beginnt. Werner findet sich in der Halle des Herolds wieder. Seinen nächsten Gegner wählt man, indem man sich einfach das entsprechendfarbige **Zepter** von der Wand schnappt. Anschließend betreten Sie durch das große Tor den Ausrüstungsraum. Im Idealfall treten Sie mit folgender Bewaffnung gegen Ihre Kontrahenten an:

Gegner	Speer	Moroch
Tochmar	klassisch	stark
Rollon	klassisch	schnell
Strauptsich	schwer	stark
Hellaynea	leicht	schnell
Cariachand	leicht	stark

Sind alle Kämpfe ausgefochten, steht Ihnen König Arthus gegenüber. Reden Sie mit ihm, dann mit der depressiven Lady Melichande. Wesentlich erfreulicher ist da schon Hellayneas Zusage, uns beim nächsten Turnier mit Trainingsstunden zu unterstützen.

Bis es soweit ist, haben Sie die nötige Zeit, sich um die verlorene Priesterseele zu kümmern. Der Eingang zum Labyrinth der Vergessenen befindet sich im Durchgang zum Brunnenhof. Um ihn zu öffnen, legen Sie den Spiegel in die **Hände der Statue** (rechts). Betreten Sie den Gang, und zünden Sie die Laterne an. Eine Entwarnung vorweg: So schlimm ist das Labyrinth eigentlich gar nicht. Schon nach kurzer Zeit kommt Werner zu einer eingestürzten Stelle, über die er mit seinem Seil schwingt. Nun sind es nur noch ein paar Meter bis zum **Totenschädel** des armen Mannes. Im Tempel überreicht man dem Priester den Schädel seines ehemaligen Glaubensgenossen. Dankbar für die große Hilfe bietet er Ihnen als Gegenleistung eine Sitzung beim hauseigenen Hellseher an. Was dieser zu sagen hat, ist wenig ergiebig. Dafür ist er aber im Besitz einer Steintafel, ohne die Sie niemals mit dem Drachen Maraach in Kontakt treten könnten. Allerdings gibt es noch eine zweite Platte, und die schnappen wir uns im nächsten Teil dieser Komplettlösung. **(mk)**

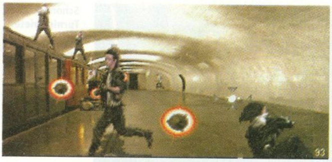


Um den Geheimgang zum Labyrinth zu öffnen, setzen wir den Spiegel in die Statue ein.



Traurig, traurig: Solange der Schädel des Priesters nicht geborgen wird, findet seine Seele keine Ruhe.

Klein & fein



Keine Zauberei ist die Levelwahl bei Harvester.

Harvester

»Harvester« ist schon nichts für zartbeseitete Naturen, dementsprechend derb kommen auch die Cheat-Codes daher. Diese sind während des Spiels einzugeben.

Cheat	Wirkung
bruce	Sie sind unverwundbar
murderer	Alle Waffen
nick	100% Gesundheit
son of sam	Die wichtigsten Items
dustin	Warp zu Level 1
boston strangler	Warp zu Level 2
helter skelter	Warp zu Level 3
charles manson	Warp zum Ende von Level 3

Diablo

Für unseren »Diablo«-Tip in der Ausgabe 3/97 möchten wir uns bei Ihnen entschuldigen - er funktionierte nur mit der Demoversion. Als Wiedergutmachung nun eine kleine Hex-Trickserei von Stefan Sedlmayr, die garantiert funktioniert:

Öffnen Sie die Datei »diablo.exe« mit einem Hex-Editor Ihres Vertrauens.

Offset	Wert	Wirkung
3B0BD	03 C6	Unendl. Geld
9B29	Zwölfmal 90	Unendl. Mana
E48F	Zwölfmal 90	Unendl. Hitpoints
4170D	Achtmal 90	Unendl. Hitpoints
417FC	Achtmal 90	Unendl. Hitpoints
15CF4	Sechsmal 90	Unendl. Hitpoints



Diablo: Ewige Jugend und Reichtum dank Stefan Sedlmayrs Cheats.

Nach der erfolgreichen Diablo-Manipulation gehören Geld-, Mana- und Hitpoint-Mangel nun endlich der Vergangenheit an.

Portieren eines Spielstands: Viele von Ihnen haben schon am eigenen Leib erfahren müssen, daß sich Spielstände nicht einfach von einem auf einen anderen Computer übertragen lassen. Mit etwas Aufwand und Pfiff ist es aber trotzdem möglich.

Spielen Sie mit dem zu übertragenden Spielstand, speichern Sie ab, und verlassen Sie anschließend Diablo. Dann schauen Sie (zum Beispiel mit dem Windows-Explorer) nach, welche Spielstand-Datei (durchnumeriert, mit der Endung ».sv«) zuletzt geändert wurde. Nun legt man auf dem Zielrechner eine Spielfigur der gleichen Klasse (zum Beispiel »Warrior«) an und speichert den Spielstand. Auch hier schauen Sie nach, auf welches Savegame zuletzt zugegriffen wurde. Ersetzen Sie dieses durch den Spielstand des ersten Rechners.

Hardline

Ein problemloses »Hardline«-Leben führt Mariusz Rewkowski, der uns im folgenden das Geheimnis seiner Unsterblichkeit verrät: Bearbeiten Sie die Datei »setup.cfg« (befindet sich im »hardline.cfg.«-Verzeichnis). Als letzte Zeile der Datei muß nun der Satz »CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???« stehen. Die Großschreibung ist dabei wichtig. Nachdem Sie die manipulierte Datei abgespeichert haben, lassen sich im Spiel per Tastendruck die folgenden Cheats aufrufen:

Taste	Wirkung
X	Unverwundbarkeit
BACKSPACE	Alle Gegner sind besiegt
INSERT	100 Prozent Energie und Gesundheit
HOME	99 999 Munition für Standardwaffe
PAGE UP	99 999 Munition für Extrawaffe



Nach Bearbeitung der Konfigurationsdatei bietet Hardline ungeahnte Möglichkeiten.

Deadlock

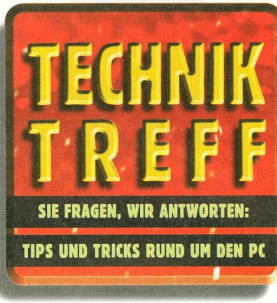
Gunnar Dolling hat sich mühevoll in die strategischen Abgründe von »Deadlock« eingearbeitet und ist dabei auf folgende Cheats gestoßen (funktionieren allerdings nur in der Vollversion):

Während des Spiels drücken Sie »Strg« und »F1«. Im erscheinenden Eingabefenster gibt man nun den gewünschten Cheat ein.

Cheat	Wirkung
frodo	Maximale Einwohnerzahl
ghoti	Forschung erfolgreich abgeschlossen
make it so	1 000 Credits und Rohstoffe
touche	Alle Videos dürfen betrachtet werden

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word 2.0 oder 6.0-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, wenden Sie sich bitte an die Hotlines der Hersteller, deren Nummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.
Wir bitten um Ihr Verständnis.



Cyrix-Panik

Ich bin Besitzer eines »IBM/166+«-Systems. In meinem Fall war es so, daß ich mir den Prozessor aufgrund eines Artikels in einer Fachzeitschrift kaufte, natürlich auch wegen des verlockend günstigen Preises und weil mir die kartellähnliche Monopolstellung von »WINtel« nicht so recht schmeckt. Obwohl der Prozessor schon Monate vorher auf dem Markt war, habt ihr es nicht für nötig gehalten, ihm nur eine Zeile zu würdigen. Dann kommt euer Test mit einem Tenor von wegen: »Ätsch-Bätsch, wer nicht von Intel kauft, ist selber schuld«. Ich muß sagen, mit dem Test habt ihr einige Besitzern von »Nicht-Intel«-Systemen ganz schön vor den Kopf gestoßen. ***(Andreas Reichert)***

Oh weh! So wollten wir den Prozessortest nun wahrlich nicht verstanden wissen. Konkurrenz belebt das Geschäft, die Prozessorpreise sinken, und das kommt den Käufern zunächst einmal zugute. Insofern sind wir in Bezug auf das Intel-Monopol derselben Meinung wie Sie. Leider brachte der Cyrix-Prozessor nicht die Meßergebnisse, die wir ihm zutrauten und mit denen Cyrix schon bei der Namensgebung des Prozessors wirbt. Ein Chip mit dem Namensbestandteil »166+« erweckt nun mal den Eindruck, er wäre schneller als ein 166er-Pentium-Prozessor. Bei unseren Tests kam eben etwas anderes heraus. Aus diesem Grund konnten wir damals niemandem mit gutem Gewissen diesen Prozessor empfehlen. Nur wer ein darauf abgestimmtes Motherboard hat, das sowohl ein entsprechendes BIOS als auch eine stärkere Stromversorgung besitzt, wird mit der CPU glücklich. Leider kann ein PC-Hobbyist diese Eigenschaften nur in den seltensten Fällen nachprüfen, weshalb wir bislang von einem blinden Kauf abrieten. Obendrein bauen die Spieleentwickler im Moment noch bewußt Abfragen in die Programme, damit sie eben nur auf Intel-Chips laufen. Das finden wir auch nicht gut, können es jedoch nur wenig beeinflussen. Daß die Rechnung der Hersteller auch nicht aufgeht, sieht man an aktuellen Patches (zum Beispiel für »NHL 97«), mit denen Spiele dann eben doch auf einem Cyrix- oder AMD-Chip laufen. Wir wollten mit dem Test niemanden vor den Kopf stoßen, sondern in guter alter PC-Player-Manier über die Vor- und Nachteile eines Produkts informieren. Wer sich den Chip kauft, soll vorher das Für und Wider abwägen können, damit er später keine bösen Überraschungen erlebt. Wer die Nachteile in Kauf nimmt, hat trotzdem ein tolles System, das den gestellten Ansprüchen genügt – und man hat auch noch Geld gespart. Was will man mehr?

Pentium-Panik

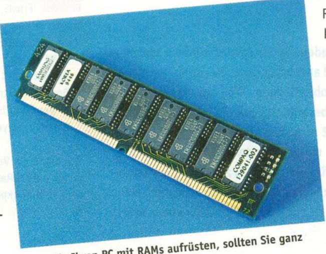
Ich bin Besitzer eines »P 100 Big Towers« mit 16 MByte RAM und habe den Verdacht, daß die CPU nicht 100prozentig arbeitet. Mit eurem MS-DOS 3D-Benchmark PCPBench von der Cover-CD 3/97 ergibt sich für mein System eine Bildwiederholungsrate von 10,7 fps. Laut der aufgelisteten Statistik sollte aber ein Pentium/90 bereits einen durchschnittlichen Wert von über 11 fps haben. Ich vermute, daß es am BIOS liegt, bin mir aber nicht ganz sicher. Welche anderen Ursachen könnte mein Problem haben? ***(Götz Leenhardt)***

Der Prozessor ist nicht allein ausschlaggebend für die Systemleistung. Im Falle des PCPBench und aller Spiele ist auch die Power der Grafikkarte von Interesse. Wenn im PC eine langsame Grafikkarte steckt, kann der PCP-Bench-Wert nicht hoch sein. Das berücksichtigen wir auch bei unseren Messungen. Nach der Geschwindigkeitsmessung zeigt der PCPBench typische Werte für verschiedene Systeme an. Ein Pentium/90 erzielt Werte zwischen 9,6 und 13,7; ein Pentium/133 dagegen zwischen 11,8 und 19,3. Ihr System liegt also durchaus im Rahmen des Üblichen.

RAM-Aufrüstung

Vor einiger Zeit beschloß ich, mein Pentium/120-System von 16 auf 24 MByte aufzurüsten. Standardmäßig war die Bank 0 mit zwei SIMMs à 8 MByte bestückt. Ich kaufte zwei 4-MByte-Module und bestückte damit Bank 1. Das BIOS hört beim Einschalten des PCs jetzt aber bei einem beliebigen Wert zwischen 16 000 und 24 000 auf zu zählen, und unter Windows 95 zeigen sich auch die abenteuerlichsten Fehlermeldungen. Dummerweise haben die neuen Module eine Zugriffszeit von 60 ns, die alten aber 70 ns, beides sind FPM-Module. Desweiteren ist der alte Speicher von Toshiba, der neue aber von Texas Instruments. Ich habe jedoch gelesen, daß es bei den meisten BIOS-Arten kein Problem ist, 60-ns- mit 70-ns-SIMMs oder gar EDO mit FPM zu verwenden. ***(Holger Laufer)***

Hier scheinen die SIMMs schlichtweg defekt zu sein, sonst würde das System den Rest gar nicht mehr erkennen. Darüber hinaus gibt es einige weitere, wenig bekannte Unterschiede von PS/2-SIMMs. So kann ein Modul eines Herstellers prima in einem Board laufen, das von einem anderen Hersteller mit gleicher Kapazität aber eben nicht. Die EDO-RAMs (Extendes Data Out) kann man meistens nicht mit FPM-RAMs mischen (»Fast Page Mode«, der Begriff wird meistens nicht genannt, man sagt dazu einfach »normale RAMs«). 60-ns-Versionen können Sie dagegen problemlos mit 70-ns-Varianten mischen. Auskunft gibt



Wenn Sie Ihren PC mit RAMs aufrüsten, sollten Sie ganz genau auf die passenden Typen achten.

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:
TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

da hoffentlich das Motherboard-Handbuch. Wenn sich auch das ausschweigt, sollten Sie mit Ihrem Händler ein Rückgaberecht vereinbaren oder die RAMs gleich von ihm einbauen lassen.

Treiber unbekannt

Ich habe seit einigen Tagen einen neuen PC und möchte in diesem die Mystique-Grafikkarte aus meinem alten Computer verwenden. Mein Problem ist nun, daß der neue PC die Karte unter Windows 95 nicht automatisch erkennt und sich die Treiber nicht nachträglich installieren oder verändern lassen. Deshalb kann ich im Moment ausschließlich im 16-Farben-Modus arbeiten.
(Thomas Badewitz)

Einen neuen Grafikkartentreiber können Sie folgendermaßen einrichten: Rechter Mausklick auf den Desktop und dann »Arbeitsplatz«, »Eigenschaften«, »Gerätemanager« aufrufen. In der Liste klicken Sie auf das Pluszeichen vor »Grafikkarte« und danach doppelt auf die eingestellte Grafikkarte.
Markieren Sie anschließend »Treiber«, »Anderer Treiber«, »Diskette« und »Durchsuchen«. Legen Sie nun die Installations-CD oder die Diskette mit den Treibern ein. In den Verzeichnissen müssen Sie dort nach einer Datei mit der Endung »INF« suchen. Klicken Sie daraufhin auf »OK«, und der Treiber wird installiert.

Overdrive-Chaos

Ich besitze seit einiger Zeit einen 486DX/33 mit 12 MByte RAM. Weil NHL 96 und FIFA 96 nicht sehr flüssig auf dem PC laufen, möchte ich den PC aufrüsten. In dem Handbuch meines Motherboards steht unter dem Kapitel »Processor Upgrade: A ZIF socket for a Pentium OverDrive processor«. Kann ich den Computer also mit einem Pentium-Overdrive-Chip aufrüsten? *(Oryal Inel)*

Ja, das geht. Aber Vorsicht: Es gibt Pentium-Overdrive-Prozessoren für den 486er-Sockel und solche für den Pentiumsockel. Sie benötigen also auf jeden Fall einen 486er-gerechten. Passen Sie auf, daß Sie keinen anderen Chip bekommen, der läßt sich nämlich nicht in Ihr Board einsetzen. Allerdings sind Overdrive-CPUs nicht sonderlich günstig. Sie sollten bei einem Computerhändler prüfen lassen, ob Sie mit einem neuen Board und einem richtigen Pentiumprozessor nicht billiger wegkommen.

Kein COM-Port

Ich möchte per DFÜ verschiedene Spiele spielen können. Ich versuchte das Modem am COM2 anzuschließen, aber kein Programm konnte es erkennen. Ich probierte dann COM1 aus, und da funktionierte es tadellos. Dann besorgte ich mir ein internes Modem, das aber ebenfalls an COM2 nicht funktionierte. Ich untersuchte den Port und das Modem mit verschiedenen Programmen und fand heraus, daß lediglich für COM1 ein IRQ zur Verfügung stand (IRQ 4). Unzählige Jumperkombinationen führten auch nicht zum Erfolg. Woran liegt es? *(Benjamin Wolf)*

Zwei Möglichkeiten: Zum einen besitzt Ihr Motherboard bereits eine COM2-Schnittstelle auf dem Board. Die ist nicht abgeschaltet und blockiert so den COM-Port auf dem Adapter beziehungsweise Einbaumodem. Wenn Sie das Modem verwenden wollen, müssen Sie ihn abschalten. Das machen Sie entweder mit Jumpern auf dem Motherboard oder per BIOS-Eintragung. Zum anderen könnten wir uns vorstellen, daß das Plug-and-play-BIOS den Interrupt für COM2 (IRQ 3) bereits an eine andere Karte vergeben hat. In vielen BIOS-Versionen können Sie auch das einstellen. Tragen Sie bei IRQ 3 »Used by ISA-Card«, »Not Available« oder »ICU« ein.

Falsches WAV-Format

Ich habe mir den »Music Maker« von Magix gekauft. Wenn ich damit Dateien im Format 22,05 kHz, 8 Bit, Stereo abspiele, dann läuft alles normal. Auf dem CD-ROM sind aber alle WAV-Dateien im Format 44,1 kHz, 16 Bit, Stereo gespeichert. Wenn ich versuche, diese abzuspielen, erscheint eine Fehlermeldung. Ich habe einen Soundblaster Pro, also eine 8-Bit-Soundkarte. Der Music Maker setzt aber eine 16-Bit-Soundkarte voraus. Gibt es einen Treiber, mit dem dieses Problem behoben wird, oder brauche ich eine neue Soundkarte? Wäre der Soundblaster 32 PnP interessant? Den bekommt man schon recht günstig.
(Michael Biernacki)



16-Bit-Sounddateien können Sie nicht auf einer 8-Bit-Soundkarte abspielen (hier der Music Maker). Da hilft nur eine Aufrüstung.

Theoretisch ginge es, in der Praxis ist uns aber noch kein Treiber untergekommen, der 16-Bit-WAV-Dateien auf 8-Bit-Soundkarten abspielt. Um die Neuanschaffung einer Soundkarte kommen Sie also nicht herum. Der Soundblaster 32 PnP ist für normale Spieleanwendungen eine gute Wahl. Wenn Sie dagegen auch mal MIDI-Musik machen wollen, würden wir eher zu den Karten »Terratec Maestro 32/96«, »Soundblaster AWE 64 Gold« oder »Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio PnP« tendieren, die allerdings etwa 400 bis 500 Mark kosten.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Kleinanzeigen

Biete Software

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 – 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41 Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! G

Software, Videospiele und Zubehör äußerst preisgünstig viele Neuheiten,
Preisliste kostenlos anfordern von
Rene' Ramminger, Postfach 810410
30504 Hannover, Tel: 05 11/8 44 13 70 G

Verschiedenes

PC-Spiele, Hardware, neu & gebraucht superpreiswert! Kostenlose Liste anfordern!
Auf CD gebrannt: Sicherungskopien/Daten & Einscannungen aller Art (Fotos, Dias), sowie CD-Brennrohlinge sehr preiswert!
H. Dietrich, Stegerwaldstraße 57
12277 Berlin, Telefon: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94 G

PC-Games/Lösungshilfen in T-Online
unter: *L0#

Über 700 Lösungen, Trainer usw. Gratisliste: C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Disk mit Cheats, Codes usw. zu über 620 Spielen 15 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Tolle Demos & Grafiken aus der Demoscene. Gratisliste: C. Dahl, Feldstr. 53
21335 Lüneburg

STOP! Spielend Geld verdienen! Spieletester, nebenberuflich, (PC Games, Konsolen, Supernintendo, Sony, Sega, etc.) ges. Wir kaufen, vermitteln, verkaufen Spielelösungen Hard & Software aller Art! Bitte alles anbieten! Fa. Data Plus,
Tel. 0 19 08/9 92 94 Mo–Fr. 9–19 Uhr 12 Pf./Sek.

Biete Spiele

Hempels Spieleparadies
Spiele zu Spitzenpreisen, z.B.:
C&C2 78,95, KKND 58,95, MAX 68,95,
Schleichfahrt 59,95, Tomb Raider 68,95
Fordern Sie unsere umfangreiche, kostenlose Preisliste an.
Tel.: 0 71 83/75 84 oder 01 72/6 04 97 31
eMail 0 71 83/75 84t-online.de G

PC-Spiele, superpreiswert!
Kostenlose Liste anfordern!
H. Dietrich, Stegerwaldstraße 57
12277 Berlin · Telefon: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94 G

STAR TREK – Das Postspiel
1000 Raumschiff-Captins treten Gegeneinander an! Seien Sie einer von Ihnen... Die Galaxis wartet auf Sie! Info's unter:
K. Andre • Johannes-Mynsinger-Weg 17
89075 Ulm

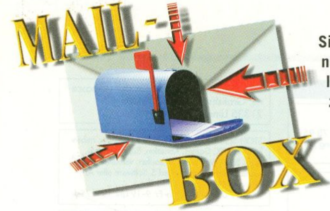
Bitte senden Sie den Anzeigentext an folgende Anschrift:
DMV Verlag · Kleinanzeige PCP · Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen oder per FAX: 0 89/9 91 15- 3 77

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer. Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

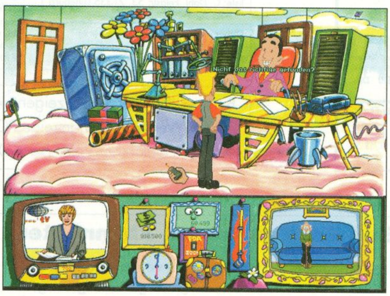


Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende der Leserbriefseiten angegebenen Adressen.

Falschaussagen übelster Sorte

Obwohl ich den Weggang des Boris S. als bedauerlich empfand, war ich doch der festen Überzeugung, daß das Team der PC Player auch ohne ihn zurechtkommen könnte und die erreichte, hohe Qualität als Standard bestehen bleiben würde. Wie man sich doch täuschen kann! Bereits in der aktuellen Ausgabe 3/97 wimmelt es von Pauschalisierungen, Vorurteilen und Falschaussagen übelster Sorte. Ein Beispiel aus dem Meinungskasten zu Mad TV 2: »Bloß ist dieses Genre zusammen mit dem Amiga untergegangen, ebenfalls zu Recht.« Einmal davon abgesehen, daß Wirtschaftssimulationen immer noch zu den beliebteren Genres zählen, ist die Assoziation »Schlechte Spiele – Amiga – Untergang« wohl hoffentlich nur auf ein kurzzeitiges Absinken des Cholesterinspiegels des Autors zurückzuführen. Testen Sie bitte Spiele (das konnten Sie doch schon mal) und behalten Ihre persönlichen Abneigungen für sich.

(Andreas Aumayr)



Haben wir MAD TV 2 zu Unrecht mit dem beinahe ausgestorbenen Commodore Heimcomputer Amiga verglichen?

Falschaussagen übelster Sorte in der PC Player – da müssen wir ja sofort die Polizei alarmieren! Oder vielleicht doch nicht? Die Meinungskästen spiegeln unsere persönliche Meinung wieder, deshalb heißen sie so, und deshalb steht der Name des Redakteurs drüber. Im allgemeinen Text eines Tests stellen wir ein Spiel mit seinen Stärken und Schwächen möglichst objektiv vor. Im Meinungskasten aber gibt der Autor seine subjektiven Eindrücke wieder. Wenn dann mal ein zugegebenermaßen polemischer Satz wie der zitierte dabei herauskommt, ist das nicht mit dem Totalverlust unserer Testkompetenz gleichzusetzen: Michael Schnelle hat ehrlich geschrieben, was er über das Spiel denkt. Übrigens testete Michael drei Jahre lang Amiga-Spiele und hegt bestimmt keine Antipathien gegen diesen Heimcomputer. Daß der Amiga aber zwischenzeitlich veraltet ist und heutzutage nicht mehr mit PCs konkurrieren kann, ist eine Tatsache, der man sich bei aller verständlichen Nostalgie nicht verschließen sollte.

Fehler im System

Leider mußte ich feststellen, daß in allen sogenannten »Top Games« mehr und mehr Bugs vorkommen. Egal, ob NHL 97 (trotz Patch), FIFA 97, C&C 2 oder Flying Corps – es wimmelt nur so von Fehlern. Ich finde es eine Frechheit, was sich die Spielehersteller da erlauben. In anderen Gewerbezweigen würden solche Fehlerhäufungen das sofortige Aus für die Firma bedeuten. Nur in der Softwarebranche scheint das normal zu sein. Ich finde, der Kunde hält schon zu lange still. In Zukunft werde ich nicht mehr wahllos fehlerverseuchte Programme für teures Geld kaufen. Und auf Service-Hotlines mit 0190-Vorwahl fällt doch wohl schon lange keiner mehr rein, oder?

(Thomas Becker)

Eines vorweg: Auch wir finden Bugs in Spielen extrem ärgerlich, und auch wir haben das Gefühl, als würde die Situation sich eher verschlimmern als verbessern. Aber die Entwicklung eines Programms dauert heute viel länger als früher. Hat eine Firma im Extremfall nur ein Spiel in der Mache, und dauert dessen Programmierung auch nur zwölf Monate, so heißt das folgendes: Ein volles Jahr lang nimmt dieser Hersteller kein Geld ein – muß aber trotzdem Personal, Büros und so weiter bezahlen. Wird das Programm nicht fristgerecht fertig, steht der Hersteller vor einem großen Problem. Entweder läßt er solange an der Software weiterarbeiten, bis sie vollkommen ausgereift und hundertprozentig fehlerfrei ist – dann muß er aber weitere Wochen und Monate ohne Umsatz überleben. Oder aber, er bringt das Produkt fehlerhaft auf den Markt, nimmt damit Geld ein und versucht, auftretende Fehler nachträglich per Patch zu beheben. Diesem grundsätzlichen Dilemma können sich die wenigsten Firmen ganz entziehen. Auch die 0190-Nummern sind nicht automatisch mit Abzockerei gleichzusetzen: Telefonservice ist teuer, so daß sich manche Hersteller diese Dienstleistung vom Kunden mitfinanzieren lassen wollen.



Lesermeinung: Alle guten Computerspiele haben zu viele Fehler! (hier: FIFA 97)

JETZT AM KIOSK!



MUSIC, STYLE, FASHION, SPORTS...

XTREME

...im Abo

9.- DM Preisvorteil

für jeden, der sich *XTREME*, das **offizielle deutsche MTV Magazin,** portofrei nach Hause liefern läßt, anstatt Monat für Monat nach seinem Magazin zu suchen.

Einfach den Coupon ausfüllen, an den *XTREME* Abo-Service unter 040/34 72 35 49 faxen, oder an folgende Adresse schicken:

XTREME Abo-Service, Süderstraße 77, 20097 Hamburg

Telefonische Abo-Hotline: 040/34 72 79 02

Coupon

Ja, ich will *XTREME*, das **offizielle deutsche MTV Magazin**, für mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) frei Haus abonnieren. Ich verpasse keine Ausgabe mehr, habe einen Preisvorteil von DM 9.- und zahle für zwölf Magazine nur DM 57.- anstatt DM 66.-. (Abonnenten in Österreich zahlen für das *XTREME*-Jahresabo frei Haus für 528.- ÖS; Abonnenten in der Schweiz zahlen für das Jahresabo SFR 66.-). Ich kann mein Abonnement nach Ablauf eines Jahres jederzeit schriftlich kündigen.

(Name, Vorname)

(Straße, Hausnummer)

(Postleitzahl) (Ort)

Datum, 1. Unterschrift

( ) **Ich zahle durch Bankeinzug**

(Geldinstitut) (BLZ) (Kontonummer)

( ) **Ich zahle per Rechnung**

Widerrufgarantie: Diese Bestellung kann ich durch eine kurze Mitteilung innerhalb von zehn Tagen (Poststempel) an ASV Vertriebs GmbH, *XTREME*-Abo-Service, Süderstraße 77, 20097 Hamburg, widerrufen. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

MAIL-BOX

Weg mit Multiplayer?

Es gibt einen Trend in der Spieleprogrammierung und in Ihrer Berichterstattung, der mich einfach ärgert. Es geht um die nach meiner Meinung völlig überbewerteten Multiplayer-Modi von Computerspielen. Daß ein Spiel wie Command & Conquer gegen Freunde mehr Spaß macht, als gegen einen minderbemittelten Computergegner, ist sicherlich unstrittig. Aber nehmen Sie doch endlich mal zur Kenntnis, daß es lediglich einer verschwindend geringen Minderheit vergönnt ist, ein leistungsfähiges Computernetzwerk für Spiele zur Verfügung zu haben. Auf privater Ebene dürfte das fast völlig auszuschließen sein, und im dienstlichen Bereich sicher auch. Ich fühle mich als Kunde einfach für dumm verkauft, wenn ich sehe, was für ein ungerechtfertigter Aufwand hier betrieben wird. Es ist wie eine Art Solidargemeinschaft: Otto Normal zahlt die Zeche für die bedürftigen Netzwerkspieler. Von einem kompetenten Team wie dem Ihren erwarte ich, daß es solche Mißstände zur Sprache bringt. Was Sie tun, ist blinde Hörigkeit, die sich am Verbraucher vorbeiorientiert. **(Name der Redaktion bekannt)**



Viele moderne Programme wie Red Alert bieten diverse Mehrspielermodi – und zwar keineswegs nur für Hardwareprofis.

Es stimmt mittlerweile nicht mehr, daß Multiplayer-Modi einer kleinen, womöglich privilegierten Minderheit vorbehalten bleiben: Moderne Spiele lassen sich über Nullmodemkabel (Kostenpunkt circa 30 Mark) spielen, per Modem übers Telefon (bei Ortsverbindungen durchaus bezahlbar) und sogar übers Internet. Selbst die geheimnisumwitterten Netzwerke sind keineswegs so exklusiv, wie man vielleicht glauben könnte. Wir haben bereits mehrmals konkrete Anleitungen veröffentlicht, wie sich jeder Leser mit geringem technischen und finanziellen Aufwand ein Privat-Netzwerk aufbauen kann (zuletzt in unserem Tips&Tricks-Sonderheft). Für weniger als 80 Mark pro Rechner lassen sich zwei oder mehr PCs problemlos koppeln, ohne daß teure Gerätschaften, ein spezieller Server oder geldverschlingende Profisoftware nötig wäre. Das größte Problem ist vielmehr, mehrere Leute dazu zu bewegen, ihren PC samt Monitor anzuschleppen. Doch wer einmal ein Multiplayer-Wochenende erlebt hat, wird diesen Aufwand immer wieder gerne auf sich nehmen. Davon abgesehen liegt unser Hauptaugenmerk beim Testen klar auf dem Solospiel – PC-Fans ohne Netzwerk oder Nullmodemkabel müssen sich also keinesfalls vernachlässigt fühlen.

Störe meine Kreise nicht!

Anmerkung zu einer Bemerkung Roland Austinats im Test zum Spiel Drowned God in Ausgabe 3/97: Bei einem Fall der geometrischen Figuren in Kornfeldern in England stellte sich, ebenfalls nach langer Untersuchung, heraus, daß die sogenannten »irdischen Spaßmacher« von der britischen Regierung bezahlt worden waren, um auszusagen, daß sie die Figuren in die Felder getrampelt hätten, obwohl sie noch nie einen Fuß in dieses Feld gesetzt hatten. Jemand entdeckte diese Kreise, und etwas später erfuhr die Regierung davon. Aus welchem Grund? Man schaue sich Akte X an. Irgend etwas wollte die Regierung geheimhalten. Doch diese Tatsache wurde nicht so bekannt in der Weltpresse, vielmehr hielt sich die vorschnelle Meinung, daß sich jemand einen Scherz geleistet hätte. **(Martin Zeiske)**

Bei allem Respekt, selbst die Fans in unserer Redaktion verwechseln die frei erfundene Serie »Akte X« nicht mit einer Reportagereihe. Uns beschäftigt auch weniger, ob »die Regierung« Außerirdische vor uns verheimlicht, als vielmehr, ob sie die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Probleme in den Griff bekommt. Wir verstehen ferner nicht, weshalb sämtliche Aliens, die unseren Planeten besuchen, nur einzelnen Menschen erscheinen oder sich durch lustige Kreise in Kornfeldern manifestieren: Wäre es nicht überzeugender, in riesigen Leuchtbuchstaben »Wir sind da!« quer über die westliche Hemisphäre zu schreiben oder dem Mond eine Würfelform zu verpassen? In diesem Zusammenhang möge man doch Roland Austinat gestatten, in einem Artikel seine Skepsis am außerirdischen Ursprung der Kornkreise durchscheinen zu lassen.

Viele Sterne, keine Demo

Auf ihrer CD 3/97 haben Sie ein Demo von Blue Ice, obwohl es nur eine Wertung von einem Stern hatte. Von KKND mit drei Sternen hatten Sie keine Demo. Es gibt bestimmt einige Leser, die KKND lieber auf der CD gesehen hätten als Blue Ice. Ich verstehe einfach nicht, wie man so etwas auf die Demo-CD packen kann. **(Matthias Gräser)**

Wir sind davon abhängig, welche Demos es gerade gibt, und ob wir von den Herstellern die Genehmigung bekommen, sie auf die CD zu brennen. Ab und an finden wir im Internet Demoprogramme, die aus irgendwelchen Gründen nicht freigegeben werden. Hätten wir uns zwischen diesen beiden erwähnten Programmen entscheiden müssen, wäre die Wahl auf jeden Fall KKND gewesen. Doch Electronic Arts schickte uns die Demo erst für die Ausgabe 4/97, dafür dann aber gleich in der deutschen Version und mit zwei spielbaren Levels statt einem.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigenschlußtermine

Heft 6
vom 07.05.1997 ist am 07.04.1997

Heft 7
vom 04.06.1997 ist am 02.05.1997

Heft 8
vom 02.07.1997 ist am 03.06.1997

Heft 9
vom 06.08.1997 ist am 08.07.1997

für die nächsterreichbaren Ausgaben

Exklusiv bei PC Player:

KID PADDLE



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 6/97

◆ FORMEL I(NTERSTATE)



Formel 1: Kann Psygnosis Grand Prix 2 überholen?

Die legendäre Saison von 1995 erwartet Freizeitrennfahrer in Psygnosis' »Formel 1«. Wiederholen Sie Michael Schuhmachers Erfolg mit Benetton, oder schlagen Sie den Kerpener mit einem anderen Team. Eine 3D-Beschleunigerkarte und ein fixer Pentium sind allerdings Voraussetzung - langsame Rechner wagen sich am besten erst gar nicht in die Trainingsläufe.

Ebenfalls auf vier Rädern kämpfen Sie in »Interstate '76« (Activision) - aber nicht gegen die Zeit, sondern gegen schwerbewaffnete Nobelschlitten in einem apokalyptischen Endzeitszenario.

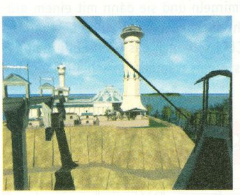
◆ MMX FÜR JEDERMANN



Intels MMX-Rechenknecht könnte schon in einigen Monaten ein Muß für ambitionierte Spieler sein. Leider paßt der Chip nicht in jedes beliebige Motherboard. In der nächsten Ausgabe testen wir deshalb ein Upgrade-Kit, mit dem das eben doch gehen soll.

◆ GEHEIMNIS GELÜFTET

Cryo schwelgt mal wieder in opulenter Grafik: »Atlantis« soll pünktlich zum nächsten Heft fertigwerden. In beeindruckender Rundumsicht à la »Zork Nemesis« führt Sie das Adventure auf die Suche nach dem legendären Inselreich.


Atlantis: Streifen Sie über die verschollene Insel.

◆ KRIEG DER STERNE

Nach unserem großen Star-Wars-Special warten wir gebannt auf die angekündigten PC-Spiele. Bereits zur kommenden Ausgabe könnte laut Distributor Softgold »X-Wing vs. TIE-Fighter« in unserem Testhangar landen. Kurz vor dem Eintritt in den Hyperraum stehen außerdem »Jedi Knight«, »Dominion« und »Yoda Stories«.

◆ GEFAHR FÜR SONIC?

Von Ubi Soft stammt eine Fortsetzung zum Geschicklichkeitsspiel »Rayman« namens »Rayman's World«. 18 neue Welten und ein kompletter Level-Editor, auf dem PC eine Neuheit für dieses Genre, sollen langanhaltenden Spielspaß sichern.


Rayman: Nachschub fürs dünn besetzte Jump-and-run-Genre.

◆ C&C 2 SCHLÄGT ZURÜCK

Weder »Conquest Earth« noch »Dungeon Keeper« haben uns für diese Ausgabe erreicht - vor allem ersteres ist aber ein heißer Kandidat fürs nächste Heft. Auf jeden Fall werden wir uns die Missions-CD namens »Alarmstufe Rot: Gegenangriff« genau ansehen.

PC PLAYER 6/97 erscheint am 7. Mai

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINAL]

286er-Massaker

Nicht etwa die Bekanntschaftsannoncen in den Tageszeitungen enthalten die merkwürdigsten Sprüche. Wahre Abgründe tun sich bei den Computerinseraten auf, wie Christian Kaiser aus Saarbrücken beweist. Sollte dies ein Beweis dafür sein, daß Computerspiele also doch gewalttätig machen?

● **286**, Monitor, Tastatur, 350 DM, evtl. Tausch gegen Motorsäge. 06395/ 78 72

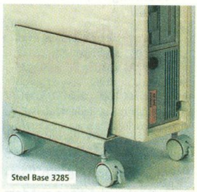
Ob dieser Anzeigenaufgeber zuviel Doom gespielt hat?

Groß(e)-Rechner

Wenn Sie sicher gehen wollen, daß ins Motherboard Ihres Computers auch in Zukunft alle CPUs hineinpassen, hat Carsten Gemeinhart aus Schönbrunn in einem Katalog der Firma MISCO eine interessante Entdeckung gemacht. Die wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

CPU Ständer!

Budget Base eignet sich für CPUs von 130 mm bis 190 mm Breite und hat an der Innenseite eine Schaumstoffauskleidung zum Schutz des Gehäuses. Mit **Super Base** steht Ihre CPU 23 cm über dem Boden, Sie kommen einfacher an die Diskettenlaufwerke und Ihr Rechner ist weit genug entfernt von Staub und Schmutz. Super Base eignet sich für Gehäuse von 95 mm bis 175 mm Breite, ist innen mit einer Filzschicht ausgekleidet. hat ein Kabelführungssystem und im Sockel Raum für Ersatzkabel und Anschlüsse.
Steel Base ist eine Stahlkonstruktion, die Ihrer CPU die Standfestigkeit gibt, die sie benötigt. Durch die praktischen Laufrollen steht Ihre CPU 9 cm über dem Boden. Sie können Ihre CPU mühelos hin- und herschieben. SteelBase eignet sich für CPU-Gehäuse von 110 mm bis 180 mm Breite.



Die Möglichkeit ist ja schön und gut, aber wollen Sie Ihre CPU überhaupt hin- und herschieben?

April, April?

Fast wie ein verspäteter Aprilscherz sieht eine Internet-Pressemitteilung der Zeitschrift »stereoplay« aus. Darin wird erklärt, wie schon mit einfachen Mitteln die Wiedergabequalität von Audio-CDs dramatisch gesteigert werden kann. Ob die beschriebenen Kunstgriffe auch bei CD-ROMs funktionieren, konnten wir noch nicht herausfinden:

»Eher für erfahrene Elektronik-Bastler gedacht ist die stereoplay-Empfehlung, eine klare blaue Leuchtdiode so dicht wie möglich am Abtastlaser im Inneren des CD-Players zu installieren. Mit diesem wirksamen Kunstgriff, der allerdings zum Erlöschen der Gerätegarantie führt, wird eine Komplementär-Lichtquelle geschaffen, die von außen eindringendes oder im Spieler entstehendes Streulicht vom Abspielvorgang fernhält. Effekt: Straffere Bässe, präzisere Abbildung, sanftere Höhen. Demselben Zweck dient es auch, die Außen- und Innenkanten einer CD mattzuschmirgeln und sie dann mit einem grünen Folienschreiber anzumalen. Bei bestimmten Laufwerken (CEC) soll auch das Grün-Einfarben des CD-Haltedorns einen weniger harschen Klang bescheren.« (ra)

DIE TOP-10-LISTE DES MONATS

In diesem Monat: die zehn witzigsten Anworten, die wir bei Recherchen für unseren Online-Schwerpunkt im FAQ zu Ultima Online gefunden haben.

1. **Was mache ich, wenn ich zwar meine Anmeldung, aber nicht die $2 Gebühr für den Ultima-Online-Betatest eingeschickt habe?** – ***Lesen Sie ein gutes Buch; Sie werden nicht am Betatest teilnehmen.***
2. **Kann ich Lord British (alias Richard Garriott) töten?** – ***Sie können es versuchen.***
3. **Wird sich die Veröffentlichung von Ultima Online verschieben?** – ***Das ist unmöglich. Wir haben noch keinen Erscheinungstermin festgelegt. Wie kann sich da das Spiel verspäten?***
4. **Kann ich Kühe schlachten, um sie zu essen?** – ***Na klar, wir hoffen nur, daß Sie wissen, was Sie tun.***
5. **Woher kommen die Kühe?** – ***Babykühe kommen von Mutterkühen. Bevor Sie fragen: Ja, wir meinen es ernst.***
6. **Können Kühe aussterben?** – ***Nein. Die Grafiker würden die Designer lynchen, wenn ihre ganze harte Arbeit durch ein paar Spieler zunichte gemacht werden würde.***
7. **Wird es eine Gewichtsbeschränkung bei den Gegenständen geben, die man mit sich tragen kann?** – ***Ja. Oder können Sie sich einen Krieger vorstellen, der mit fünf Langschwertern, sechs Schilden, sieben Schichten Panzerung, einer Lanze und einer Kutsche voller Zwerge durch die Gegend zieht?***
8. **Kann ich Ultima Online von jedem beliebigen Rechner aus spielen?** – ***Ja. Sie sollten allerdings Ihren Namen und Ihr Paßwort kennen.***
9. **Mein Internetdienst blockiert alle eingehenden Daten. Kann ich Ultima Online spielen?** – ***Wenn Sie eine Winsock-Verbindung herstellen können, ja. Wie empfangen Sie eigentlich Ihre E-Mail? Haben Sie über einen neuen Provider nachgedacht?***
10. **Mein Internetdienst blockiert alle ein- und ausgehenden Daten. Kann ich Ultima Online spielen?** – ***Nein. Übrigens, Sie zahlen zuviel für Ihren Internetprovider.***

tikis MS-SpielDOSe



»Das ist unser Topprodukt mit hochintegrierter RISC-Technologie unter einem benutzerfreundlichen UNIX-Derivat auf der Basis layerorientierter Client-Server-Architektur und fragen Sie nicht weiter, denn das ist der einzige Satz, der mir dazu beigebracht wurde.«


MEDIUM
BIG
PACK
Your way to flavor.
25 FILTER CIGARETTES
NEW
Marlboro
MEDIUM 25
Die EG-Gesundheitsminister:
Rauchen gefährdet die Gesundheit
1/97